LOS DIEZ MEJORES JUEGOS PARA 1999

2 CD-ROM DE REGALO



Edición española de PC GAMER

800 ptas.

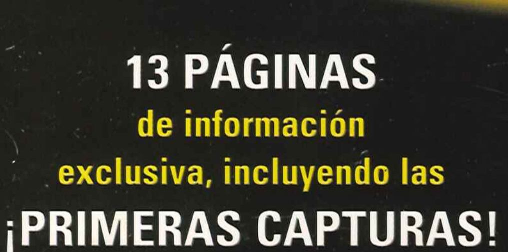
EN EL CD

Disfruta disparando con el shooter... SiN

¡Pero no te conformes sólo con esto! Tienes otras muchas demos en nuestros CD-ROM.

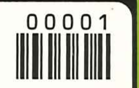
QUAKE III

EXCLUSIVA MUNDIAL



El creador, JOHN CARMACK, nos cuenta por qué éste es el JUEGO MÁS ARRIESGADO de id Software

No. 1 • DICIEMBRE 1998

PARA PC Juegos y Jugadores
31 de DICIEMBRE 1998
Edita: • MC Ediciones, S.A.
Directora: • Irene Caparrós
Asesor técnico: • Carlos Robles
Coordinación: • Antonio Miguel
Colaboradores: • A. Brugués, R. Colet, A. Font, E. Garcia, A. Guasch, M. López, J. Moncayo, N.B. Pérez, R. Rivero, M. Torrijo, C. Ventosa.

REDACCIÓN:
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62

DIRECCIÓN EDITORIAL:
Editora: • Susana Cadena
Gerente: • Jordi Fuertes

SERVICIO TÉCNICO CD-ROM:
Tel: 93 392 95 05
Lunes, de 18:00 a 19:30 horas

PUBLICIDAD:
Directora de ventas: • Carmen Ruiz
Madrid:
Pilar González
Gobelas, 15
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78
Barcelona:
Montse Aguilar
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

PUBLICIDAD CONSUMO:
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

SUSCRIPCIONES:
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

MAQUETACIÓN:
Pretext
Tel: 93 200 82 04

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

IMPRESIÓN:
Rotographic - Giesa
Tel: 93 415 07 99 Dep. Legal: B-48995/98

DISTRIBUCIÓN:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona, 255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21. Esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
CEDE, S.A.
Sud América, 1532
1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo: • CADE, S.A. de C.V.
Lago Lodoga, nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: • Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Menú

En portada

Install



Inicio rápido del CD

1. Inserta el CD.
2. Si el CD no se inicializa de forma automática, pulsa el botón Inicio y selecciona Ejecutar. Escribe X:\PARAPC.EXE, donde X es la letra del lector de CD-ROM.
3 Se pondrá en marcha el CD.

Requisitos del sistema

Windows 95; 486/33; 4 MB de RAM; ratón.
NOTA: Estos requisitos son para cargar nuestro programa de presentación. Cada demo de los juegos presenta sus requisitos adicionales, de modo que será mejor que los leas atentamente.

¡Atención, usuarios de Win 3.1!

El programa de presentación de Juegos y Jugadores para PC se ha creado para Windows 95. Si tu ordenador funciona con Windows 3.1, deberás instalar las demos para Win 3.1 por separado.

Nota importante

Si recibes un mensaje de error «Dispatcher initialization error 11» al iniciar nuestra interfaz, puedes instalar las demos manualmente por medio de los mandatos que detallamos debajo.

CONTENIDOS / MANDATOS DE INSTALACIÓN MANUAL

Atajos de instalación

En el caso de que tu interfaz no se cargue o funcione incorrectamente en tu ordenador, puedes instalar cada demo ignorando el programa de instalación.
Para instalar manualmente una demo, observa la tabla de mandatos de la derecha. Esta tabla contiene una lista de demos junto con sus directorios y mandatos de instalación.
Para utilizar la tabla, utiliza el mandato Inicio-Ejecutar de Windows 95, o el mandato Archivo-Ejecutar del Administrador de Programas de Windows 3.1. Cuando aparezca el cuadro de diálogo, escribe la letra de tu lector de CD-ROM, seguida por el directorio y el mandato de instalación que se encuentra a la derecha.
Para instalar la demo de SiN, por ejemplo, escribe X:\SINDEMO\SIN_DEMO.EXE, donde X es la letra de tu lector de CD-ROM, y pulsa Return. El programa de instalación de SiN se pondrá en marcha. También puedes utilizar el Administrador de Archivos o el Explorador de Windows para localizar el directorio apropiado en el CD, y luego hacer doble clic en el mandato de instalación. Por favor, recuerda que si utilizas Windows 3.1, no podrás probar la mayor parte de las demos de Windows 95 ni el programa de instalación.

* Indica que la demo precisa DirectX para funcionar. Instala DirectX por medio de DXSETUP.EXE en el directorio \DIRECTX del CD.

Demo	Directorio	Mandato de Instalación	Página	SO
SiN*	\SINDEMO	SIN_DEMO.EXE	4	WIN95
Get Medieval*	\GMDEMO	GMDEMINS.EXE	5	WIN95
Jagged Alliance*	\JA2DEMO	SETUP.EXE	6	WIN95
Operational Art of War*	\TOAWDEMO	SETUP.EXE	7	WIN95
Montezuma's Return*	\MONTZUMA	MRDEM126.EXE	8	WIN95
Ancient Conquest	\ACDEMO	SETUP.EXE	8	WIN95
European Air War*	\EAW_DEMO	SETUP.EXE	9	WIN95
Plane Crazy*	\PLNECRZY	PCRAZYDEMO.EXE	9	WIN95
Cyberstorm 2*	\CS2DEMO	CS2DEMO.EXE	10	WIN95
Air Hockey	\AIRHOCKY	AIRHOCKY.EXE	10	WIN95
Morpheus	\MORPHEUS	SETUP.EXE	11	WIN95
Way Point Zeta*	\WPZDEMO	START.EXE	12	WIN95
Motorhead*	\MHDEMO	MHFOXINTRO.EXE	12	WIN95

JAGGED ALLIANCE 2



Sir-tech ha sacado al mercado la secuela de uno de los mejores juegos de estrategia táctica de la historia. Toma el control de un grupo de soldados y destruye a tus enemigos.

MOTORHEAD



El nuevo y futurístico juego de carreras de Fox Interactive te ofrece volar bajo por las calles de la ciudad con peligroso desenfreno. ¡Vigila esa valla!

MORPHEUS



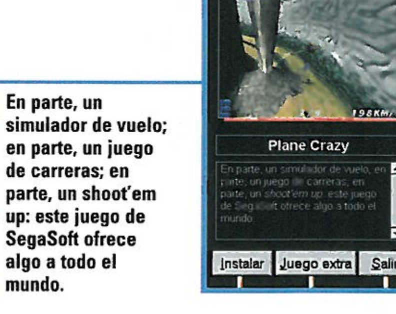
El nuevo juego de Piranha Interactive presenta puzzles terriblemente imaginativos en una aventura exploratoria en primera persona.

ANCIENT CONQUEST



Puedes conquistar el mundo antiguo en este nuevo juego de estrategia de unos buenos chicos de allá abajo, en Australia: Megamedia.

PLANE CRAZY



En parte, un simulador de vuelo; en parte, un juego de carreras; en parte, un shoot'em up: este juego de SegaSoft ofrece algo a todo el mundo.

PARA QUE NO TE PIERDAS

AIR HOCKEY



Patch Products recrea la sensación de este viejo arcade en un nuevo juego para PC.

MONTEZUMA'S RETURN



Wizard Works vuelve a ese clásico juego de hace años, Montezuma's Revenge. ¡Y esta vez observas la acción a través de los ojos del mismísimo Max Montezuma!

OPERATIONAL ART OF WAR



El legendario primer juego de Norm Koger para TalonSoft es considerado el mejor juego de guerra de todos los tiempos. ¡Pruébalo tú mismo y descubre por qué!

EUROPEAN AIR WAR



No te pierdas las mayores batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial en esta simulación de batalla aérea de MicroProse.

Para PC Juegos y Jugadores - CD-ROM 1



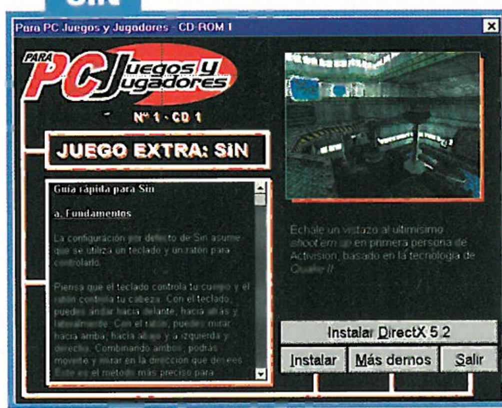
Nº 1 · CD 1

MÁS DEMOS

- Jagged Alliance 2
- Air Hockey
- Motorhead
- Morpheus
- Montezuma's Return
- Ancient Conquest
- Operational Art of War
- European Air War
- Plane Crazy
- Get Medieval
- CyberStorm 2: Corporate Wars
- WayPoint Zeta

Instalar | Juego extra | Salir

SIN



Échale un vistazo al ultimísimo *shoot'em up* en primera persona de Activision, basado en la tecnología de Quake II.

CYBERSTORM2: CORPORATE WARS



Este juego de estrategia futura de Sierra te mantendrá luchando en tiempo real o en combate por turnos.

GET MEDIEVAL



¿Te acuerdas de ese fantástico juego arcade, Gauntlet? Si te quedaste con ganas de más, aquí lo tienes. Todo un detalle de Monolith.

WAY POINT ZETA



Este shoot'em up de ciencia ficción de Elpin Systems se dejará gobernar por ti y tus amigos en un multijuego criminal.

SiN

INSTALACIÓN \SINDEMO\SIN_DEMO.EXE

CATEGORÍA: Acción

FABRICANTE: Activision

REQUISITOS: Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 100MB de espacio en disco; DirectX

Todos los juegos actuales deben tener obligatoriamente un protagonista, y el de SiN es Elexis Sinclaire, la bella (aunque enloquecida) mandamás de SinTek Industries. Parece que Elexis no es feliz por ser rica y poderosa, y en su obnubilación le ha dado por crear un ejército de monstruos genéticos que le ayudarán a hacerse con el mundo. Por suerte para éste, tú estás ahí en la persona del Coronel John R. Blade, dispuesto a desbaratar los humildes planes de Elexis. Te equipas con unos cuantos trabucos y allá vas, disparando a diestro y siniestro.

La demo incluye soporte tanto para representación (rendering) por software como para aceleración 3-D. Para instalar el juego de acuerdo con tu sistema, ve al menú Controls, desde donde puedes acceder a las opciones de vídeo, así como al sonido y opciones de control. Una vez esté todo configurado a tu gusto, vuelve atrás y selecciona Game. Ahora debes decidir si quieres jugar solo o con tus amigos en modo multijugador. Elige y entra en materia.

La demo incluye dos escenarios de un solo jugador (si cuentas el tiroteo del helicóptero) y dos escenarios multijugador. Si estás familiarizado con los juegos shoot'em-up en primera persona, ya sabes cómo jugar a SiN. Básicamente, corres por ahí y disparas a los malos. Sin embargo, SiN incluye un nivel de interacción que va más lejos, porque puedes (y en ocasiones debes) interactuar con el mundo que te rodea. No dejes de toquetearlo todo, ya que puedes encontrar información que forma parte del juego.

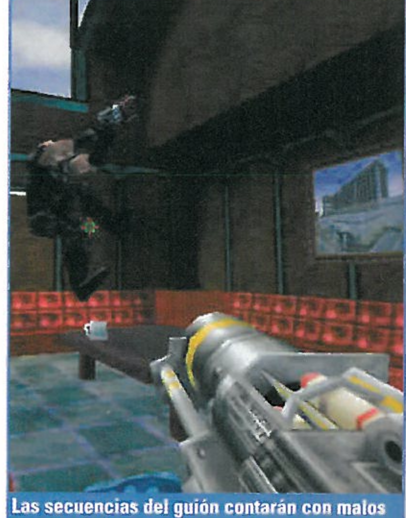
Para jugar en modo multijugador, limítate a seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla, que te conducirán a seleccionar el escenario, configurar opciones del juego (munición ilimitada, modo de apuntar con las armas, etc.). Una vez hecho todo esto y tras verte envuelto en un lazo rojo, estarás en el fragor de la batalla contra tus colegas. Un montón de diversión, vamos.



Puedes hacer zoom con el rifle de francotirador y pasarlo bien. Al infierno, maldito.



La primera misión de esta demo te lleva a despedazar malos por los tejados con una ametralladora montada en un helicóptero. Mira el tamaño de ese fogonazo en sus narices... puedes hacer mucha pupa con este artilugio.


Las secuencias del guión contarán con malos surgiendo de todas partes. Acaba con ellos.


Billy disfruta liquidando a Gary. ¡Ajá! Veamos qué guarda dentro de su cabeza.

LOS TRUCOS DE BILLY

Estos trucos han costado un alto precio, o sea que procura utilizarlos sabiamente. Para acceder a los códigos de los trucos, deberás pulsar la tecla que hay al lado del 1 en la fila superior de números en el teclado.

/health 999	Da 999 puntos de salud
/nocollision	Atraviesa paredes
/superfuzz	Modo dios (no sufres daños)
/wallflower	El enemigo no te dispara
/wuss	Todas las armas
/spawn heligun	Obtiene la escopeta del helicóptero

EL CONSEJO DE BILLY

Hemos encontrado un par de consejos para esta deliciosa demo. El primero es que el rifle de francotirador cuenta con un modo zoom, que te permite acercarte hasta el primer plano. La tecla predeterminada para este modo es 0. Pulsa 0 una vez para seleccionar el rifle francotirador, de nuevo para entrar en modo francotirador, y otra vez para salir. Los modelos de los jugadores sufren daños específicos por zonas, de modo que un disparo en la cabeza significa la muerte súbita, mientras que un tiro en la pierna sólo hace que el receptor vaya por ahí cojeando y dando saltitos.

Get Medieval

INSTALACIÓN \GMDEMO\GMDEMINS.EXE

CATEGORÍA: Arcade

FABRICANTE: Monolith

REQUISITOS: Windows 95; Pentium; 32 MB de RAM; 18 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de vídeo con 2 MB; DirectX.

Había una vez un juego de tragaperras llamado Gauntlet que provocó gran regocijo (y la pérdida de auténticas fortunas moneda a moneda). No sólo era adictivo y divertido, sino que además permitía que cuatro jugadores exploraran juntos esas oscuras cavernas. El día que desaparecieron aquellas máquinas de los bares y salones fue un día triste. Verdaderamente triste.

Bien, ha llegado la hora del resurgimiento, pues los buenos chicos de Monolith han capturado la misma magia con Get Medieval. Este juego se basa esencialmente en el mismo concepto: vagabundear por ahí recogiendo objetos como oro, mientras luchas con monstruos y tal. Las llaves te dan acceso a cofres y a nuevas áreas del mapa, y a medida que progresas en el juego, los malos son más malos y el oro, más brillante.

La demo incluye tres niveles del juego completo y te permite jugar como Eryc el Arquero. Se trata de un muchachito chistoso que puede ser muy veloz disparando flechas. Para jugar con la demo, selecciona New Game, elige un nivel de dificultad, y listo. Todos los monstruos provienen de varias estructuras; destruye las estructuras y pararás su avalancha (además, obtendrás alguna utilidad, como una llave). Los cofres de tesoros contienen potenciadores que pueden aumentar el poder de tus armas o fortalecer tu armadura.



Mira las bondades que te esperan por doquier: a por ellas. ¡Oro para mí, nada para ti!

Algunos de los potenciadores hacen cosas interesantes, como darte más flechas (de modo que puedes lanzar varias flechas a la vez), y hacer que dispares el arco más deprisa de lo que el ojo puede ver. Vigila tu salud, que es la barra verde de la pantalla cerca de la cabeza de Eryc. Si empieza a descender demasiado, necesitarás obtener algo de la poción mágica «health goodness» («el brebaje de la salud»), que te reanimará. (Elf está a punto de morir. ¡Elf necesita comida urgentemente!). En cuanto hayas conseguido algo de comida, vuelve sobre tus pasos y casca unos cuantos cráneos de monstruo. Esos tipos no merecen vivir.

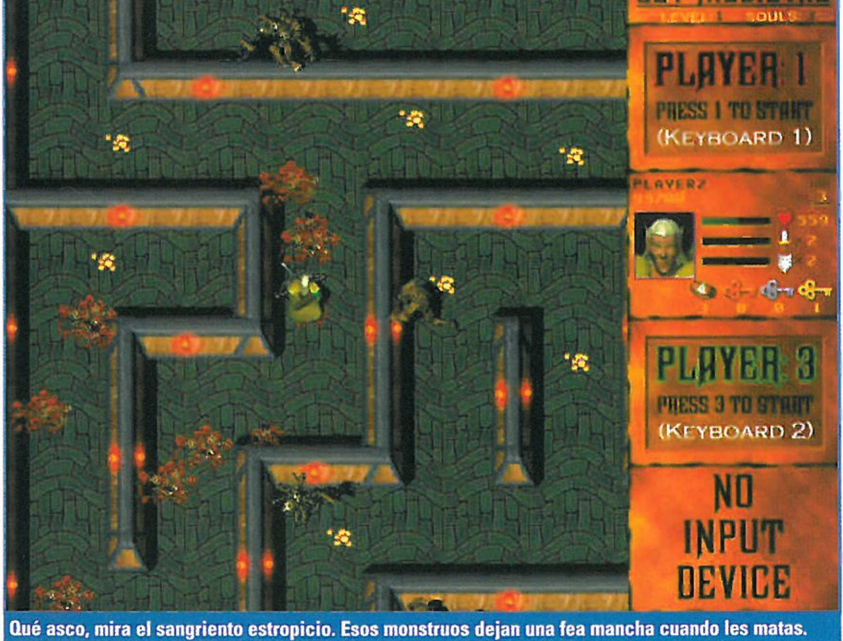
Asegúrate de rastrear todo el nivel antes de seguir adelante: no debes dejar atrás ninguna de las ayudas que puedes encontrar por ahí. La versión completa de Get Medieval incluye cuatro guerreros entre los que elegir, montones de nuevos niveles y soporte multijugador para que hasta cuatro amigos puedan jugar simultáneamente. ¡Uau!



¡Ambiente gótico auténtico! Esas bestias son tan inmundas por dentro como por fuera.

EL CONSEJO DE BILLY

Cuando los monstruos van tras tus pasos, lo mejor que puedes hacer es dispararles. No te pongas sentimental y sientas escrúpulos: al fin y al cabo, son monstruos, y no tiene sentido dejarles vivir. En realidad, les estás haciendo un favor esparciéndolos por el suelo. En el fondo, probablemente se odian a sí mismos por ser monstruos y ten por seguro que haces una buena obra con su exterminio. Ayúdales, ¿vale?



Qué asco, mira el sangriento estropicio. Esos monstruos dejan una fea mancha cuando les matas.

Jagged Alliance 2

INSTALACIÓN \JA2DEMO\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Estrategia
FABRICANTE: Sirtech
REQUISITOS: Windows 95; Pentium; 16 MB de RAM; 110 MB de espacio libre en el disco duro; DirectX.

El gobernador de Arulco ha sido derrocado por un golpe, de modo que debes conducir a tu experto grupo de mercenarios a la batalla con el objetivo de reemplazar al gobernador caído. Pero no será fácil, porque el ejército (junto con alguna que otra sorpresa) no parece entusiasmado en absoluto por ceder el control de Arulco. Para obrar este pequeño milagro, necesitarás contratar los mercenarios adecuados, liderarlos en el combate, negociar con los habitantes, y un montón de cosas más, demasiadas para enumerarlas aquí.

Jagged Alliance 2 es la secuela de Jagged Alliance, un título excelente. La demo no es el primer nivel del juego, sino que está diseñada para darte una muestra de lo que te espera: te enfrentas a algunos enemigos, regateas con los habitantes, y te enzarzas en una investigación al viejo estilo.

Jugar con la demo puede resultar bastante complicadillo, de modo que procura tomarte tu tiempo y avanzar paso a paso por las pantallas. También cuentas con un archivo de texto con consejos; búscalo en el directorio de la demo: C:\archivos de programa\Ja2demo. Se juega con el ratón: basta con hacer clic en uno de tus personajes, y luego donde quieres que vaya. Cuando sólo estás paseando por ahí, explorando el terreno y hablando con los habitantes, el juego funciona en tiempo real, lo que significa que tus hombres (y mujeres) se moverán tan pronto como se lo indiques. Cuando entras en combate, el juego pasa a ser por turnos, y cada una de tus unidades cuenta con un número específico de puntos de acción. Procura recordar esto mientras estés en tiempo real, porque te permitirá planear a largo plazo y crear perímetros defensivos, etc.

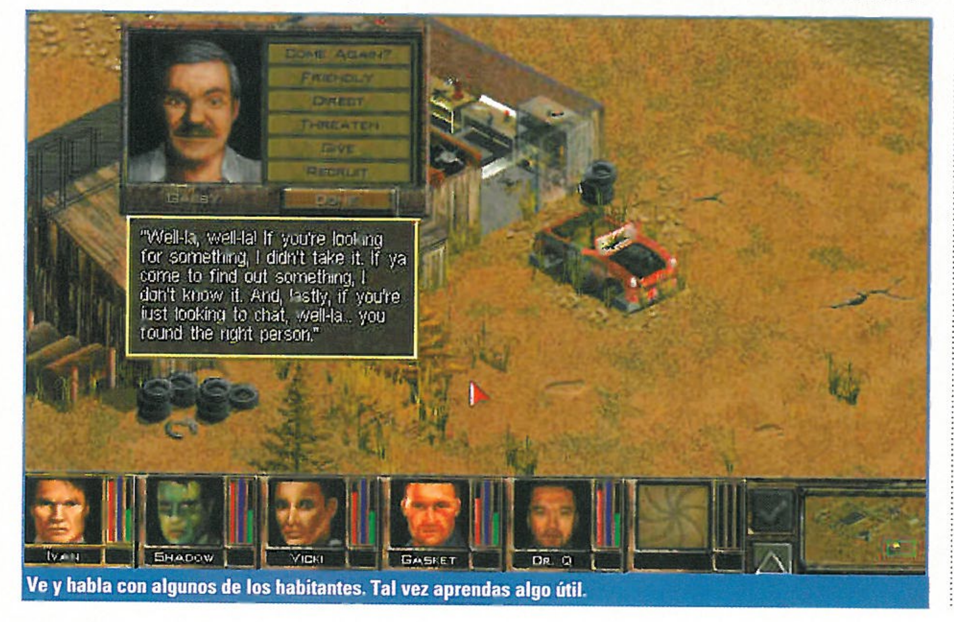
Para entrar en un edificio, mueve el ratón hacia la puerta y se convertirá en una mano; si la puerta no está cerrada, pulsa sobre la puerta y una de tus unidades irá hacia ella y la abrirá. Si la puerta está cerrada, necesitarás encontrar algo con que abrirla (como una palanca). De vez en cuando, habrá gente dentro. Para iniciar una conversación, mueve el ratón sobre la persona y aparecerán unos labios; pulsa en la persona y empezará la conversación. Algunas personas te ofrecerán consejo, otras tienen algo que vender. Tómate tiempo para ver si tienen algo que ofrecerte: hay cosas que podrían ser útiles más adelante en el juego.



Esta pantalla proporciona una vista de mapa general, junto con mandatos más detallados para cada una de tus unidades.

EL CONSEJO DE BILLY

El hombre de la cochera te venderá cosas interesantes si le preguntas. El otro tipo, Gabby, no tiene nada que vender, pero si tienes paciencia para escuchar sus batallitas, obtendrás cierta información.



Ve y habla con algunos de los habitantes. Tal vez aprendas algo útil.

TECLAS DE CONTROL

Cambia cursor de nivel	Tab
Alterna enemigos	Return
Selecciona mercenario(s)	F1 – F9
Selecciona mercenario siguiente	Barra de espacio
Alterna múltiples objetivos	N
Modo Carrera	R
Esperar	S
Agacharse	C
Estirarse	P
Pantalla de opciones	O
Ver cursor	L

The Operational Art of War

INSTALACIÓN \TOAWDEMO\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Juego de guerra

FABRICANTE: Talonsoft

REQUISITOS: Windows 95; Pentium 133; 16 MB de RAM; 50 MB de espacio libre en el disco duro; DirectX.

Creado por Norm Koger, el diseñador de juegos como Red Lightning y la serie The Age of Riffles, The Operational Art of War es un juego de estrategia profundo y envolvente.

La demo te permite jugar en un escenario: Korea 50-51 (la lista muestra los demás escenarios disponibles en el juego completo; pero no los podrás seleccionar). Para empezar la demo, selecciona Korea 50-51. Aparecerán unas notas sobre el escenario a la derecha, y puedes leerlas deslizando el texto. En la parte inferior, hay una serie de botones; el tercero por la izquierda te permite seleccionar el tipo de juego que prefieras. Si es la primera vez que juegas, selecciona United Nations Computer vs. Human Play. Pulsa la marca de OK para empezar.


Selecciona una de tus unidades y envíala a la batalla.

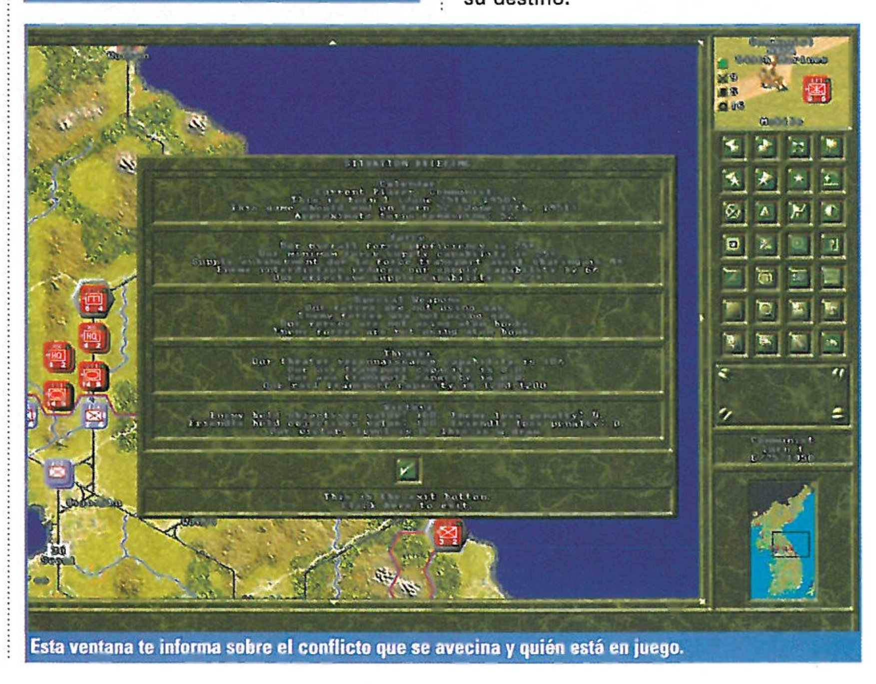

Tras cada batalla, aparecerá esta ventana con un detallado informe de lo que acaba de ocurrir.

Tus unidades aparecerán en rojo, y las fuerzas de la UN en azul. Para atacar una unidad cercana, mueve el cursor sobre la unidad enemiga; se convertirá en una pequeña cruz. Pulsa con el botón derecho sobre la unidad enemiga, y aparecerá un submenú. Puedes atacar con una sola unidad, o (si están disponibles más unidades) puedes hacer que ataquen todas. Para mover una unidad, pulsa en ella y mueve el ratón hacia el punto del mapa que quieres que ocupe esa fuerza. Aparecerán una serie de flechas, mostrando el camino de la unidad; pulsa con el botón derecho y se pondrán en marcha hacia su destino.

También puedes mover el cursor sobre una unidad enemiga, lo que te mostrará con qué tipo de equipo cuenta, etc. Definitivamente, es una buena idea saber cuanto puedas sobre las unidades enemigas: esto no es Quake, y podrías pagar cara la osadía de entrar en batalla sin la preparación adecuada.

De hecho, es importante recordar que no puedes ver todas las unidades enemigas en el mapa, sino sólo las más cercanas a ti. Por ello, aunque puede parecer que hay sólo dos unidades en un área concreta, podría haber más tras la línea fronteriza (o bien tal vez no haya ninguna; usa tú también esta estrategia). No ataques a menos que cuentes con fuerzas para sostener un importante contraataque, porque si las fuerzas de la UN atraviesan tus líneas, se acabó.

Durante el transcurso de la campaña, ciertas cosas (como armas nucleares) estarán disponibles para cada bando según la acción del juego. Si los coreanos avanzan más allá de cierta longitud o latitud, la UN tendrá bombas atómicas a su disposición, de modo que cuidado.


Esta ventana te informa sobre el conflicto que se avecina y quién está en juego.


¿Se harán los comunistas con el control en Corea? Sólo tú puedes decidirlo: los tanques están en tus manos.

Montezuma's Return

INSTALACIÓN \JA2DEMO\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Aventura

FABRICANTE: WizardWorks

REQUISITOS: Windows 95; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 24 MB de espacio libre en el disco duro; DirectX.

En pleno avance de los conquistadores españoles en todos los frentes, Montezuma escondió todo su botín en las profundidades del templo de Aztec y sus hechiceros llenaron el lugar con sortilegios para mantener alejados a los curiosos. Estos sortilegios han funcionado durante más de 500 años, pero ahora Max Montezuma ha descubierto el tesoro, y está ansioso por poner sus manos sobre el legado familiar (al fin y al cabo, se trata de un descendiente del Montezuma original, de modo que está en su derecho).



El cráneo saltarín es una trampa más de las que tienes que afrontar para alcanzar el maldito oro.

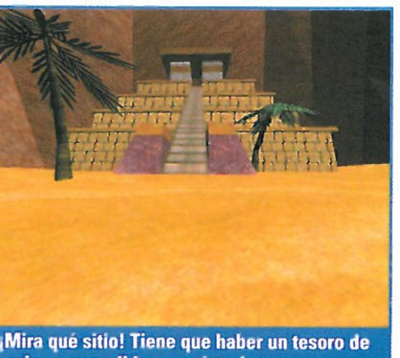
En Montezuma Return, juegas como el bueno de Max, y tienes que explorar laberintos subterráneos y todo tipo de lugares igualmente terroríficos para obtener el maravilloso tesoro. La demo presenta modos de aceleración por software o bien para 3Dfx, de modo que puedes seleccionar el que se adecúe a tu sistema. Los controles están predeterminados para utilizar el teclado, pero puedes habilitar un gamepad; sólo tienes que entrar en el área Controls y pulsar sobre Enable Gamepad.

La demo es autoexplicativa: vas por ahí dando vueltas por los templos buscando riquezas y luchando ocasionalmente con nativos o ratas gigantes (incluso hay pájaros gigantes revoloteando por ahí a menudo; si pudieras convencerles para que se alimentaran de las ratas...). Tienes que evitar diversas trampas, y usar el cerebro para averiguar cómo acceder a todas las áreas.



TECLAS DE CONTROL

Adelante	↑
Atrás	↓
Izquierda	←
Derecha	→
Mirar arriba	page up
Mirar abajo	page down
Saltar	Ctrl
Golpear	Shift



¡Mira qué sitio! Tiene que haber un tesoro de narices escondido en su interior.

Ancient Conquest

INSTALACIÓN \ACDEMO\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Estrategia

FABRICANTE: Megamedia Australia

REQUISITOS: Windows 95; Pentium a 166 MHz; 16 MB de RAM; 65 MB de espacio libre en el disco duro; ratón.

Ancient Conquest es un juego de estrategia en tiempo real que transcurre en los tiempos de Hércules y Jasón (ya sabes, esos héroes griegos que aparecen de vez en cuando en las películas). El mar era el principal modo de transporte de aquellos días, de modo que vas a emprender batallas navales.



Manda a los chicos a pescar algo. ¡Mmm, qué rico está!

La demo permite el modo multijugador contra otra persona; también cuenta con un escenario para un solo jugador y una demo no interactiva del juego. Para jugar la acción individual, selecciona Start Scenario. Verás una breve sinopsis de los objetivos de tu misión. Selecciona un nivel de dificultad, y a jugar.

Como tantos juegos de estrategia, necesitarás obtener recursos (en este caso, pescado y oro; eran otros tiempos). Para pescar, pulsa sobre uno de tus barcos, y luego pulsa en una zona marítima donde veas bancos de peces. El barco automáticamente partirá, hará la captura y volverá al puerto. También cuentas con un astillero, donde puedes fabricar más barcos. Pulsa sobre él, y luego selecciona el tipo de barco que quieres construir. También puedes reclutar y entrenar hombres y trasladarlos al barco.



Tiene buena pinta, ¿eh? Alguien se ha levantado con el pie izquierdo esta mañana. Manténte cerca de casa hasta que cuentes con una fuerza de ataque respetable.

Al principio, no te aventures demasiado lejos de tu puerto: ahí fuera hay un montón de barcos fuertemente armados, y serás presa fácil en pocos instantes. Tómate tu tiempo, recopila suficientes recursos y construye una fuerza decente antes de aventurarte en el mundo real. ¡Nos vemos, grumete!

European Air War

INSTALACIÓN \EAW_DEMO\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Estrategia

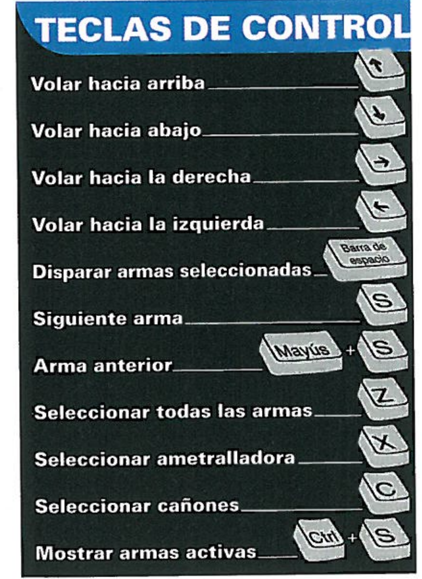
FABRICANTE: Microprose

REQUISITOS: Windows 95; Pentium a 166 MHz; 32 MB de RAM; 22 MB de espacio libre en el disco duro; DirectX; ratón.

Tras invadir Francia, Alemania puso la vista sobre Gran Bretaña. Se sucedían batallas diariamente entre los pilotos alemanes pugnando contra aviadores británicos y estadounidenses por conseguir la supremacía aérea.

Con European Air War, tienes la oportunidad de surcar los cielos para intervenir decididamente en el destino de la codiciada isla.

La demo te permite elegir entre dos aviones distintos: el P-51D Mustang y el Focke-Wulf Fw190A-8. Si eliges volar con los aliados en el Mustang, tu misión es escoltar a los bombarderos y protegerlos de los aeroplanos germanos. Si quieres volar con los alemanes, tu misión es atacar a los bombarderos que se acerquen. ¡Abate tantos como puedas!



La demo es cronometrada, y concede cinco minutos para salir airoso en tus escaramuzas con el enemigo.



En cuanto te acercas a un bombardero que te has marcado como objetivo, la situación se convierte en un infierno. ¡Cuidado con el fuego antiaéreo!



La seguridad de esos bombarderos depende de ti. No les falles.

Consulta los controles que incluimos aquí. ¡Siempre es más divertido si sabes lo que estás haciendo!

Plane Crazy

INSTALACIÓN \PLNECRZY\PCRAZYDEMO.EXE

CATEGORÍA: Carreras

FABRICANTE: Segasoft

REQUISITOS: Windows 95; Pentium a 166 MHz; 16 MB de RAM; 75 MB de espacio libre en el disco duro; Tarjeta de video SVGA con 2 Mb, DirectX.

Ha habido juegos de carreras de coches, de cochecitos, de fuerabordas e incluso alguno de camellos. Sin embargo, por alguna oscura razón, no han aparecido juegos de carreras con avionetas, a menos que contemos Uncle Jeb's Guide to Barnstorming, un juego de carreras de aeroplanos penoso donde los haya. Los excelentes chicos de SegaSoft han decidido hacer olvidar de una vez por todas a Uncle Jeb aportando un juego bueno de veras: Plane Crazy.

La demo te permite probar el asunto en un avión a reacción. Rivalizarás con otros jugadores (hasta siete en modo multijugador) a través de accidentados valles y todo tipo de estructuras. Por el camino, encontrarás potenciadores (y deceleradores) que te ayudarán o frenarán, según el caso, en tu esfuerzo por llegar el primero y ser el mejor aviador.

Empieza la demo pulsando sobre Quick Race y después en Border Dash. La carrera tiene límite de tiempo, de modo que tira todo recto y olvídate del resto; el tiempo se acaba y con él la carrera.



La ayuda aparecerá en forma de pistas visuales y mensajes de texto. Procura fijarte bien.



¡Abróchense los cinturones, allá vamos! En esta demo, volarás a través de montones de accidentados valles.

Cyberstorm 2: Corporate Wars

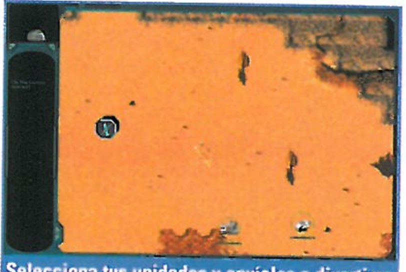
INSTALACIÓN \CS2DEMO\CS2DEMO.EXE

CATEGORÍA: Estrategia

FABRICANTE: Sierra

REQUISITOS: Windows 95; Pentium a 133 MHz; 24 MB de RAM; 50 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de vídeo SVGA con 1 Mb; DirectX

El año 3569 se descubre una puerta espaciotemporal en el sistema Typhoeus. Esta puerta conferirá una gran expansión y poder a la corporación que la controle, y hay ocho corporaciones que la pretenden. Malo.



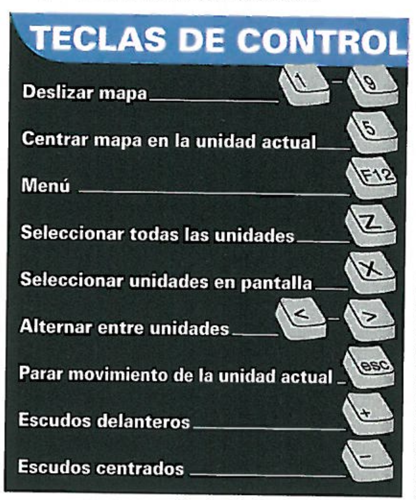
Selecciona tus unidades y envíalas a divertirse un rato con el enemigo.



A medida que juegues con la demo, aparecerán mensajes de texto que te aportarán valiosas instrucciones.

Así empieza Cyberstorm 2: Corporate Wars. En esta demo, puedes jugar dos misiones: una de entrenamiento introductoria y otra de entrenamiento avanzada. Cada misión contiene objetivos específicos, pero al estar pensadas como tutoriales, recibirás asistencia en forma de cajas de texto e instrucciones por voz.

Se juega prácticamente igual que en cualquier otro juego de estrategia en tiempo real: selecciona tus unidades con el ratón y pulsa donde quieras que vayan. Selecciona Quick Battle y entrarás de lleno en una vorágine de carnicerías y combates y todos eso. ¡A por ellos, colegas, que nuestra corporación confía en nosotros!



Air Hockey

INSTALACIÓN \AIRHOCKY\AIRHOCKY.EXE

CATEGORÍA: Arcade

FABRICANTE: Patch Products

REQUISITOS: Windows 95; 486-66 MHz; 8 MB de RAM;20 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de vídeo SVGA con 1 Mb.

Esos tipos de Patch Products no podían estarse quietos, no señor. Tenían que arremangarse y crear un juego de air hockey que incluye toda la diversión de nuestro juego favorito en las ferias de los setenta, sin ninguno de sus inconvenientes (ya sabes: golpes en los dedos, rampas en el brazo, etcétera). Los jugadores compulsivos de este juego tienen motivos para alegrarse.

Al empezar la demo, te encontrarás ante una tabla con letras en los lados. Para empezar un nuevo juego, pulsa sobre la «N», luego en «Single-Player» (la opción multijugador está deshabilitada en esta demo). Puedes escribir tu nombre, pero no podrás cambiar la configuración de dificultad, el paddle ni el tipo de tablero. Simplemente pulsa «Continue» hasta que llegue la acción.

La demo te permite jugar una partida; el primer jugador que llegue a diez puntos, gana. Es bastante simple (la demo sólo juega en modo Beginner), pero te da una buena idea de lo que puedes esperar de los niveles más difíciles. Se juega como en la vida real, excepto que usas el ratón. Mueve el ratón a izquierda y derecha para deslizar tu golpeador, y deslízalo hacia arriba para golpear con mayor fuerza. Cuidado al retroceder (sí señor, como en la vida real, puedes colarte un gol a ti mismo) y manténte alerta. Y lo más importante de todo, vigila el vertiginoso queso verde. No se le ve muy feliz. Déjalo solo, y todo irá bien.



El pobre Ray lo tiene negro: ¡nunca será capaz de atajar el imparable trallazo de Billy!



¡Mira, hay auténtica intensidad en este juego de hockey! Nos hace recordar nuestros viejos tejanos y las incesantes partidas que nos marcábamos cuando éramos más jóvenes.

Morpheus

INSTALACIÓN \MORPHEUS\SETUP.EXE

CATEGORÍA: Aventura

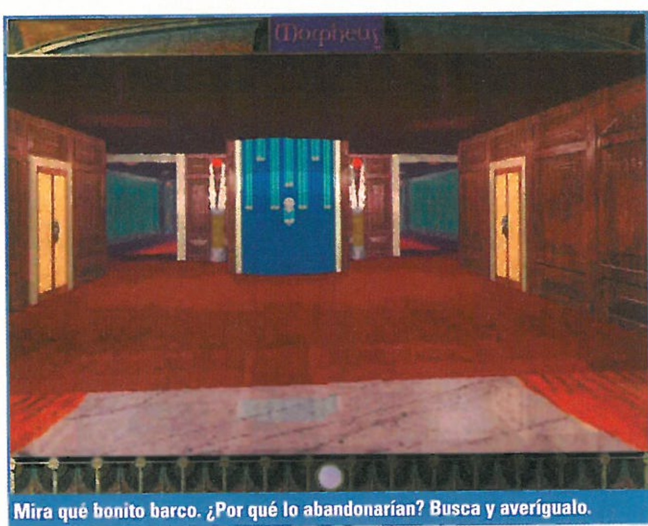
FABRICANTE: Piranha Interactive

REQUISITOS: Windows 95; Pentium; 8 MB de RAM; 26 MB de espacio libre en el disco duro; pantalla de 640×480;ratón.

Morpheus es un juego de aventura/puzzle similar en su estilo a Myst y Riven. Eres un explorador ártico que descubre el casco ruinoso de un buque varado llamado Herculania. Al explorar el barco, empiezas a dudar si es real o si se trata de otra cosa muy distinta. ¿Y por qué todo te parece tan familiar?


Intentarán hipnotizarte con un bonito y breve film, pero necesitarás QuickTime para verlo.

La demo te permite echar un vistazo al juego completo. Controlas tu movimiento en la demo mediante el ratón. Cuando aparece en pantalla un cursor en forma de timón, significa que la escena es panorámica: sólo puedes mirar alrededor. Cuando se convierte en una mano abierta, puedes manipular un objeto, activar un interruptor, una palanca, etcétera. Cuando aparece el cursor en forma de flecha, puedes moverte en esa dirección: basta con pulsar el botón primario y te desplazarás automáticamente. Si aparece una lupa, puedes acercarte a un objeto para examinarlo de cerca.


Mira qué bonito barco. ¿Por qué lo abandonarían? Busca y averígualo.

Disfruta explorando el barco, y asegúrate de ver la película. Necesitarás tener instalado QuickTime para verla (el proceso de instalación de la demo lo hace por ti), pero vale la pena.

Way Point Zeta

INSTALACIÓN \WPZDEMO\START.EXE

CATEGORÍA: Acción

FABRICANTE: Elpin Systems

REQUISITOS: Windows 95; Pentium; 8 MB de RAM; 90 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de vídeo D3D; DirectX.

Pregunta a cualquier jugador experimentado y te dirá que nunca habrá suficientes juegos del tipo Asteroid (ya sabes, ésos donde vas volando y disparando a los meteoritos con tus ametralladoras). De acuerdo con este sentimiento, te presentamos el juego Way Point Zeta.

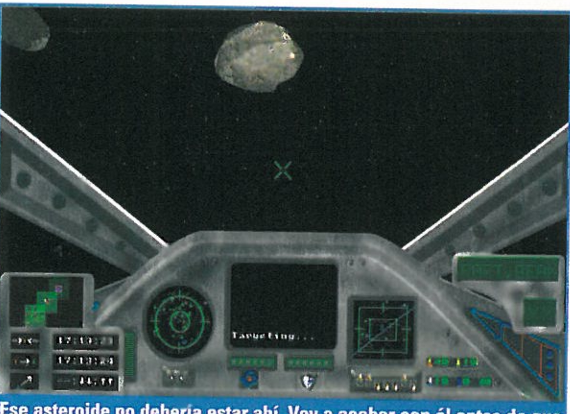


Esta pantalla te permite seleccionar tu nave. Elige rápido, pero elige bien.

La demo no te permite jugar ninguna de las misiones individuales, pero sí puedes hacerlo en modo multijugador tú solo. ¿Cómo se come esto? Veamos: para iniciar la demo, selecciona Multi-Player, determina tu tipo de conexión (IPX, por ejemplo), escribe tu nombre y el de la sesión, y pulsa Host New Game. Serás conducido a una pantalla donde puedes seleccionar el tipo de nave que deseas pilotar. Una vez hecho esto, una serie de mandatos de voz te dirán que pongas en marcha los motores y te lances al espacio.

Cuando estés en el aire, podrás disparar a lo que veas por ahí: para eso estás donde estás, precisamente. Dispones de diversas armas, desde un cañón láser hasta una bomba atómica. Ve alternando hasta encontrar la que buscas ¡y acaba con todo!

NOTA ESPECIAL: La demo de Way Point Zeta sólo funciona en los modos de color de 16 bits o de 8 bits. Si tu escritorio de Windows funciona a 24 o a 32 bits, asegúrate de cambiarlo antes de iniciar la demo.


Ese asteroide no debería estar ahí. Voy a acabar con él antes de que haga daño a alguien.

EL DESAFÍO DE BILLY

Billy consiguió destruir varios asteroides con un solo disparo del arma láser. ¿Cómo demonios lo consiguió? No nos lo dijo, pero estás invitado a intentarlo y dominar esta fantástica maniobra.

Motorhead

INSTALACIÓN \MHDEMO\MHFOXINTRO.EXE

CATEGORÍA: Carreras

FABRICANTE: Fox Interactive

REQUISITOS: Windows 95; 4Pentium a 133 MHz; 24 MB de RAM; 40 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de vídeo; DirectX.

Las carreras son fascinantes, como todo el mundo sabe. No hay nada más excitante que correr a 200 millas por hora sin más que un poco de metal entre tú y la carretera. ¡Y con Motorhead puedes experimentar esta excitación como nunca antes!

La demo te permite experimentar tres vueltas de una carrera; controlas tu coche con las teclas de flecha del teclado. De modo predeterminado, cuentas con una vista de la carrera en primera persona, pero puedes cambiar la vista a tercera persona pulsando F2.

Jugar es fácil: corre alrededor del circuito y finaliza por delante de los otros coches. Cuidado con las curvas (hay un par que son peligrosas) y todo debería ir como la seda.


Pisa a fondo el acelerador. La sensación de velocidad que sentirás con Motorhead te helará la sangre.

TECLAS DE CONTROL



NOTA ESPECIAL: En el CD encontrarás dos versiones de la demo de Motorhead. Una de ellas es una versión para 3Dfx, la otra emula por software. Asegúrate de instalar la que se corresponda con tu configuración de hardware.

Ofertas válidas hasta fin de existencias, oferta módem válida en la península y Baleares.

- Nuevo sistema de E-mail basado en SIMS (Sun Internet Mail Server), soportando IMAP4, acuse de recibo y servicios de directorio.

La mejor opción

Conexión por un año — **11.995** I.V.A. incluido

Conexión por un año + módem V.90 56K — **19.995** Gastos de envío e I.V.A. incluidos

- Módem externo norma V.90 57.600 bps + Conexión un año
  Acceso ilimitado por RTB
  2MB Web personal, no comercial
  Dos direcciones de correo electrónico
  Servicio de soporte técnico de 9 a 21 horas.
  Llámanos al 902 11 40 64

902 11 40 64



Cisco Systems
PARTNER
PREMIER CERTIFIED









Shogo: Mobile Arm

¿Te gustan los enormes mechs? ¡Esto te gustará!

Monolith se ha cargado de acción al elaborar Shogo: Mobile Armor Division, un shooter de combate de mechs que te transportará a un asombroso mundo animado japonés.



Categoría: Acción
Fabricante: Monolith Productions
Editor: Microids
Porcentaje finalizado: 90%

En pocas palabras

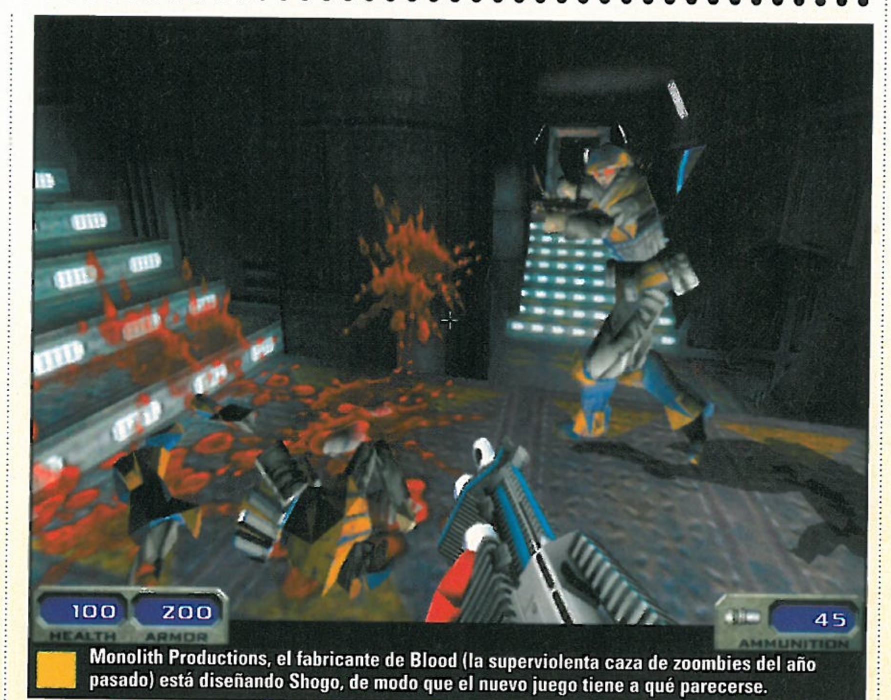
Shogo es un shooter en primera persona de Monolith Productions, el equipo con tanto talento que estuvo detrás de Blood, el éxito del año pasado. Se desarrolla dentro de un mundo animado japonés que promete ser tremendamente cinematográfico. Monolith pretende que el juego tenga una trama más sofisticada que la mayoría de juegos 3-D de esta clase, y las decisiones que adoptes afectarán al desarrollo del juego.

¿Qué tiene que le hace especial?

Shogo es un shooter que te permite desplazarte a pie y luego subirte a un robot gigante que se transforma para resultar más dañino. Se inspira en películas clásicas de ciencia-ficción japonesas, de modo que su estilo artístico le hace sobresalir dentro de este superprolífico mercado 3-D.

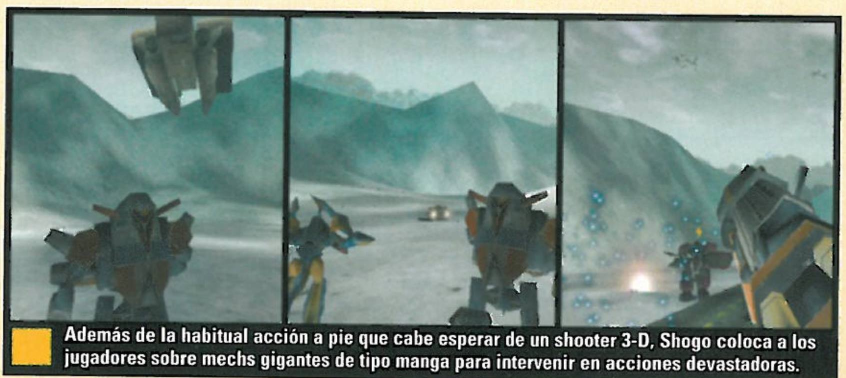
¿Cuándo estará disponible?

Antes del fin de 1998



Monolith Productions, el fabricante de Blood (la superviolenta caza de zoombies del año pasado) está diseñando Shogo, de modo que el nuevo juego tiene a qué parecerse.

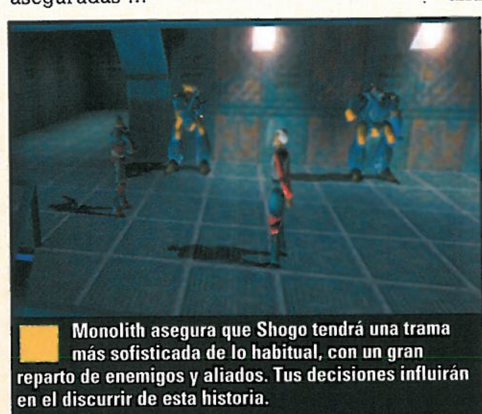
Tras el éxito que obtuvo el año pasado el tremendamente violento Blood, Monolith Productions empezó a trabajar en un nuevo motor de juego tridimensional y se dispuso a diseñar un juego espectacular llamado Riot para hacer gala de su potencia. El proyecto se inició bajo el patrocinio de Microsoft, que tenía la intención de denominar DirectEngine a dicha tecnología. Pero a mediados de este año, las diferencias de diseño surgidas entre ambas empresas provocaron que Monolith adquiriera los derechos de publicación de su juego. Lo que tenía que haber sido el DirectEngine de Microsoft se convirtió en el LithTech de Monolith, y Riot quedó rebautizado como Shogo: Mobile Armor Division.



Además de la habitual acción a pie que cabe esperar de un shooter 3-D, Shogo coloca a los jugadores sobre mechs gigantes de tipo manga para intervenir en acciones devastadoras.

or Division

Pero Shogo no es un simple shooter 3-D, ya que combina el tradicional juego de a pie de la competencia con un combate mech muy rápido y evolutivo. La trama de Shogo se desarrolla en el decrépito planeta Cronus, enormemente rico en una fuente orgánica de energía denominada «kato». Diversas megacorporaciones -todas ellas expertas en la creación de vehículos blindados para el combate (abreviado como MCA, de «Mobile Combat Armor»)- han establecido sus bases en Cronus, pero aparece una nueva facción terrorista, los Fallen, que se enfrenta al consorcio dedicado a la extracción del kato. Dirigido por un loco llamado Gabriel, los Fallen amenazan la seguridad de los habitantes de Cronus. El jugador interpreta el papel de Sanjiro Makabe, un miembro de las fuerzas de seguridad UCA. Tu chica, junto con dos de tus mejores amigos, fueron muertos durante una misión de reconocimiento frente a las facciones de Gabriel y ahora dispones de la oportunidad de liderar la misión para exterminarlas. Las escenas de pánico están aseguradas ...



Monolith asegura que Shogo tendrá una trama más sofisticada de lo habitual, con un gran reparto de enemigos y aliados. Tus decisiones influirán en el discurrir de esta historia.

«Nos hemos decidido por crear una experiencia muy cinematográfica, completa, con posibilidades de volver atrás, obtener revelaciones y toda una serie de protagonistas que te ayudan o te ofrecen advertencias relacionadas con la misión», comenta Craig Hubbard, diseñador jefe de Shogo. «En Cronus, te encontrarás paseando por ciudades, zonas al aire libre, instalaciones subterráneas y otros locales diversos. El juego está pensado para que te sientas como si fueras el protagonista de un filme de acción y, más específicamente, un filme de acción de dibujos animados», asegura. Para inspirarse, el equipo visionó películas de dibujos animados japoneses como Macross Plus, Ghost in the Shell y Evangelion, filmes que ponen el mismo énfasis en el desarrollo de los caracteres que en el logro de explosiones mastodónticas.

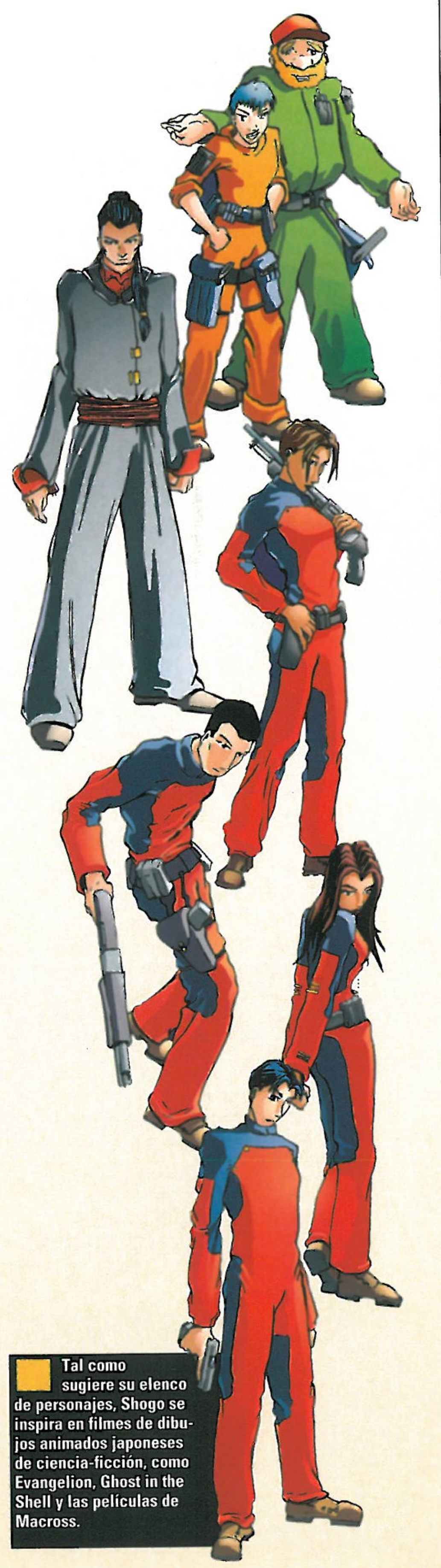
El resultado final es un hangar repleto de mechs que esperan tus órdenes, pero no se trata de los monstruos de andares pesados que encontramos en los juegos de MechWarrior.

«Nuestros MCA son totalmente antropomórficos, de modo que son rápidos, muy maniobrables y transformables. Los mechs animados son robots gigantes estilizados y rápidos, que se distinguen por su nobleza y valentía un tanto misteriosas y fuera de lo corriente. Nosotros apostamos por la adrenalina y no por la plausibilidad», describe Hubbard.

Por otro lado, el diseñador jefe de Shogo nos ha comentado que la forma de jugar puede afectar el desarrollo de la trama e, incluso, determinar los niveles de juego. «En el nivel más sencillo, si te encuentras en un área civil y disparas sobre un transeúnte, aparecen corriendo los guardias», revela. «En caso de que optes por un plantea-



Shogo constituirá el debut del motor LithTech, que soporta efectos muy llamativos: modelos 3-D con sus propias fuentes de luz y sus puntos vinculados, por ejemplo, lo que resulta perfecto para los tubos de escape de los cohetes y las estelas de humo.



Tal como sugiere su elenco de personajes, Shogo se inspira en filmes de dibujos animados japoneses de ciencia-ficción, como Evangelion, Ghost in the Shell y las películas de Macross.


Según todos los indicios, el LithTech de Monolith es un motor 3-D muy capaz.


Shogo promete variación y detalle en las animaciones con víctimas.


Todas las megacorporaciones que participan en el conflicto armado de Shogo

miento antisocial, puedes terminar complicando las cosas. Además, existen áreas del juego que el jugador puede ver o no. En lugar de seguir el paradigma tradicional de niveles secretos de Doom, en el que te ves obligado a buscarlos afanosamente, quisimos incluir áreas opcionales a las que podrás llegar si juegas de una forma determinada. El flujo del juego depende de lo que hagas y no de hacia dónde vayas». Shogo se divide en tres actos y de acuerdo con la respuesta que des a un determinado evento del final del segundo acto aparecerá uno de los dos posibles actos finales.

El motor LithTech utilizado para Shogo fue diseñado desde el principio por el equipo de Monolith. Fue programado bajo DirectX 6.0 y soporta la gama habitual de efectos visuales, más algunos muy atractivos: no te pierdas una copia de tonalidades de cielo que crea unos efectos de nubes extraordinarios, ni el efecto de plateado, que consigue emular el aspecto de los metales relucientes. Pero lo más importante de todo es que se trata de un sistema que ajusta la complejidad de los modelos 3-D del juego en tiempo real para que coincida con la potencia de tu sistema.

El motor LithTech dispone de un «sistema de entidad» que proporciona a los diseñadores un gran control sobre el aspecto de los objetos y caracteres del juego.

«Podemos vincular modelos a otros modelos», afirma John Jack, jefe de proyecto. «De este modo, cuando vemos tropas de choque que llevan un rifle de asalto, este rifle es un modelo independiente, al que podemos vincular un morrión con luces o destellos. Esto también nos permite proporcionar Inteligencia Artificial a cualquier arma. También podemos lograr algunos efectos fuera de serie, ya que, vinculando luces y sombras a un modelo, por ejemplo, podemos colocar faros en los coches y partículas de humo sobre los propulsores.

El estudio Monolith también posee una sala de captura de movimientos y gran parte de los movimientos humanos y de los mech se obtuvieron a partir de actores de carne y hueso. En cuanto a animación, el motor LithTech utiliza una animación de tipo «cuerpo duro» (hard body) —como el que tuvimos ocasión de ver en Virtua Fighter— para animar a los mech, junto con un sistema de malla de «cuerpo blando» (soft body) —equivalente a la utilizada en Quake— para personajes más orgánicos. Los enemigos reaccionan de formas diferentes según en qué sitio les dispares, y Jack promete que las animaciones en las que haya víctimas también ofrecerán una gran variedad.

El motor LithTech fue diseñado para jugadores múltiples y su arquitectura cliente/servidor soporta TCP/IP, IPX y juego mediante módem. Los usuarios que dispongáis de máquinas potentes y conexiones rápidas podréis contar con servidores propios.

Jack sostiene que el sistema mínimo para poder jugar con Shogo es un Pentium a 166 MHz con 32 MB de RAM. Dispondrá de soporte para tarjetas compatibles Direct3D, pero no serán un requisito.

«Nos damos cuenta de que muchos de nuestros clientes, especialmente en los mercados internacionales, todavía no se han actualizado adquiriendo hardware 3-D», comenta Jack. El equipo del LithTech se ha centrado fundamentalmente en el soporte hardware, pero también hemos trabajado con un visualizador software durante un cierto tiempo»

¿Incluirá un editor de niveles?

«¡Claro que sí»!, afirma Jack. «Quienes compren el juego obtendrán el editor gratuitamente: tenemos la intención de colocar el editor y otras herramientas en nuestra sede Web, para que puedan descargarse de forma gratuita, así como niveles de prueba y documentación. Intentamos mantener el juego lo suficientemente abierto como para permitir que los usuarios finales puedan modificarlo casi todo», revela. De momento, el equipo de Shogo ya ha puesto en marcha un concurso de diseño de niveles en la sede Web, en el que pueden participar con sus ideas los constructores mundiales más impacientes.

Y, ¿qué hay de intentar equipararse a los motores 3-D más afamados, como el de Epic y el de id? Jack confía en la capacidad de LithTech: «nuestro motor hace algunas cosas mejor que los otros motores, del mismo modo que ellos hacen otras cosas mejor que el nuestro. Todo se reduce a identificar lo que mejor hace la tecnología propia y explotarlo al máximo en nuestro juego, y ésta ha sido nuestra principal preocupación al construir Shogo. De este modo, para nuestros propósitos —y muy probablemente para una gran cantidad de desarrolladores externos—, el motor LithTech es el mejor motor de juegos 3-D disponible, punto».



Uno de los distintivos del motor LithTech de Shogo es su capacidad para ajustar la complejidad de sus modelos 3-D sobre la marcha, disminuyendo el grado de detalle en las máquinas más lentas y aumentándolo en los PC más potentes.

Redguard

¿Estás listo para la nueva aventura de piratas de Bethesda?

Adelante. Desenvaina tu espada y prepárate para emular a Errol Flinn en esta nueva aventura de acción de Bethesda. Situado en el universo de Elder Scrolls, este título promete.



Como no existe un modo de entrenamiento como tal, esto es lo que más se le parece: entra en una taberna y organiza una lucha en el local. Las camorras de bar no pueden perjudicar demasiado a Cyrus y son una gran manera de perfeccionar tus habilidades. En garde!.

P.T.I.
PARA TU INFORMACIÓN

Categoría: Aventura de acción
Editor: Bethesda Sofworks
Porcentaje completado: 80%

En pocas palabras

Los juegos de rol de la serie Elder Scrolls han sido buenos tanto para los jugadores como para Bethesda Sofworks; sin embargo, la compañía de Maryland está abandonando el género de los juegos de rol en este último juego emplazado en el universo Elder Scrolls: un buen título de aventura y acción a medio camino entre Tomb Raider y Monkey Island.

¿Qué tiene que le hace especial?

Tanto si eres un aficionado a los juegos de aventuras de acción como Prince of Persia como a aventuras más tradicionales como los juegos de Monkey Island, este título te satisfará. Con acción 3-D a base de enfrentamientos con espadas y puzzles propios de los juegos de aventuras, este juego promete tener un poco de todo.

¿Cuándo estará disponible?

1999

Después de Arena, Daggerfall y Battlespire, Bethesda Softworks está elaborando otro juego ambientado en el universo de Elder Scrolls; sin embargo, esta vez no va a consistir en otro juego de rol de fantasía. Esta vez, por el contrario, Bethesda apuesta por una mezcla de géneros con su nuevo título Redguard, que combina la interacción de los personajes y el complejo hilo argumental de los juegos de Elder Scrolls con sangrientas secuencias de acción y fragmentos de los tradicionales gráficos de aventuras.

El máximo responsable del diseño del juego es Todd Howard, que ha trabajado en proyectos como Terminator: Future Shock y SkyNET (sin mencionar la invención del «mouse-look», el sistema de control estándar en los shooters en primera persona). Howard nos ha explicado los fundamentos del juego: «lo que intentamos es emplazar un juego inspirado en las películas de capa y espada en el universo de Elder Scolls y sacarle partido a este mundo, que nos parece fantástico». Además, Howard nos ha avanzado que «en Daggerfall y Arena, no podías extender tu mano y tocar a la gente; todo el mundo era más o menos genérico. En Redguard, el detalle lo es todo. No existen dos edificios o dos ciudades iguales, y todos los personajes tienen sus propios nombres e historias».

Redguard se sitúa en una época anterior a Daggerfall: tiene lugar 400 años antes del período en que se desarrolla el épico juego de rol. El personaje que controlas se llama Cyrus y es uno de los últimos mercenarios de Redguard. En el inicio del juego, Cyrus llega al puerto de Stros M'Kai para descubrir qué le sucedió a su desaparecida hermana; aquí es cuando las cosas empiezan a complicarse.



Cyrus se enfrenta a un cazador de recompensas a lo Boba Fett, que está constantemente tras sus pasos.

«Cyrus no está realmente interesado en su tierra natal», relata Howard. «Todo lo que le preocupa está relacionado con su hermana; sin embargo,



Cyrus escucha atentamente los rumores de su compatriota Basil. Muchas de las escenas de transición son representadas (rendered) por el motor del juego.

acaba implicándose en la política de la isla. Esto incluye una banda de piratas y un imperio diabólico que trata de conquistar el mundo mediante una tecnología de enanitos.»

En lugar de diseñar un enorme continente, como sucedió en los dos primeros juegos de Elder Scrolls, el equipo de Bethesda ha optado por incrementar considerablemente la cantidad de detalles de la isla Stros M'Kai.

«Una de las cosas que decidimos fue tener una ciudad (en el juego)», afirma Howard. «¿Qué pasa si todo el esfuerzo que invertimos en las mil ciudades de Daggerfall —lo que resultaba azaroso y un tando aburrido— lo dedicamos a una sola ciudad? Creo que es nuestro mayor logro», insiste.

Por lo que hemos podido ver, tiene razón: la enorme ciudad incluye una gran área portuaria en la que barcos gigantescos pueden entrar y salir, una zona con comercios y una plaza mayor con una concurrencia habitual. También hay lugares secretos que se harán accesibles a medida que vaya desarrollándose el juego, como una cueva pirata subterránea y una isla pequeña infestada de muertos vivientes. Y, por supuesto, durante tu visita a Stros M'Kai, el tiempo transcurre y las hermosas puestas de sol se transforman en noche, momento en que las luces de la ciudad se encienden.

La isla está llena de monumentos, pero alguno de ellos son algo más que simples visitas turísticas recomendadas: te serviran como puntos de referencia para orientarte.

«La primera vez que te muevas por el nivel, pensarás "todo esto no es más que decorativo". Sin embargo, llegarás a cierto punto en que entenderás que aquello significaba algo», señala Howard.

Muchos de los edificios que pasan más desapercibidos pueden involucrarte en una buena serie de búsquedas, aunque Howard nos explica que no son necesarias para completar el juego. No te preocupes por si te pierdes: al igual que todos los grandes juegos de rol, este título incluirá un mapa pirata. (Howard recuerda con cariño cómo quemaron miles de manuales de Arena en el sotano de Bethesda para darles un aspecto envejecido y advierte que puede volver a hacer gala de sus habilidades pirotécnicas con la «documentación» de Redguard).

Si caminas por la isla —sobre todo por la noche—, encontrarás personajes sin escrúpulos que clamarán por tu cabeza. Para conseguir que la sangría resulte más agradable, Redguard ha sido diseñado de modo que resulte fácil pillar la dinámica del combate (los desarrolladores a menudo organizaban torneos con el juego de PlayStation Soul Blade para «investigar» el estilo de combate melee). El equipo de desarrollo decidió no sobrecargar al jugador con una cantidad excesiva de movimientos.

«A pesar de ser un fan de Virtua Fighter, no quería hacer nada parecido. Eso despertaría cierto nivel de interés, además del deseo de aprender algunos combos. Pero no creo que este juego esté concebido para ese tipo de control», añade Howard.

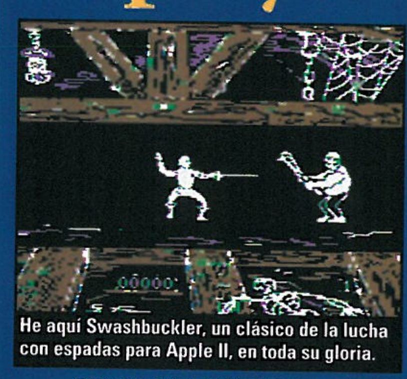
El objetivo de Howard era aportar al jugador una sensación real de evolu-



¡Ahrrr, ahora son dos contra uno! Gracias a la modalidad de lucha arcade, puedes enfrentarte a múltiples oponentes.

Viejos juegos de capa y espada

Los diseñadores de Redguard han recibido influencias de los principales juegos clásicos del pasado. Vamos a echar un vistazo a los mejores juegos de espadas de antaño...



He aquí Swashbuckler, un clásico de la lucha con espadas para Apple II, en toda su gloria.

SWASHBUCKLER

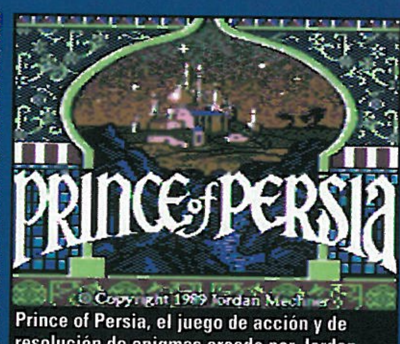
En este vibrante festival de la espada que apareció para Apple, controlas a un héroe espadachín que se enfrenta a una ola sin fin de gordos con garrotes y tipos cortos con hachas afiladas. El sistema de combate estaba basado superficialmente en la esgrima y contaba con un sistema de defensa interesante. Aun con sus desfasados gráficos a cuatro colores y su sistema de juego anticuado, todavía resulta sorprendentemente jugable después de tanto tiempo.



El último título que creó Epyx fue Death Sword, el primer juego de lucha con víctimas.

DEATH SWORD

Éste fue el sanguinario título de acción del ahora desaparecido Epyx. Tenías que acabar con unos bárbaros traidores por el amor de la princesa Paulina, que había sido capturada por un extraño personaje verde. Su control era confuso, pero la pulsación compulsiva de los botones generalmente se traducía en la decapitación del oponente, haciendo de éste el primer juego de lucha con víctimas mortales. Echa un vistazo a los gráficos: estás contemplando unas revolucionarias imágenes en 16 colores.



Prince of Persia, el juego de acción y de resolución de enigmas creado por Jordan Mechner es una obra maestra genuina.

PRINCE OF PERSIA

Después del brillante Karateka, el destacado diseñador Jordan Mechner creó la aventura árabe definitiva. El diabólico hechicero Jaffar dominaba el país «con el puño de hierro de la tiranía», y sólo tú podías salvar a la bella hija del Sultán de sus terribles garras. Saltar por plataformas, lucha de espadas y gráficos de alta resolución a cuatro colores.
¡Es un clásico!

ción en el dominio de la lucha con espada sin que el control resultara demasiado complejo. Por eso, el diseño de control de Redguard se basa en la disposición de una tecla para atacar y otra para defender. Ambas pueden combinarse con órdenes de dirección para crear diferentes sablazos y sus correspondientes esquives.

Y no podría ser una auténtica aventura pirata si no incluyera las correspondientes cuerdas en las que colgarse. Cyrus puede agarrar cualquier cuerda para balancearse y tomar impulso, subiendo más y más alto hasta poder saltar a una cornisa o lanzarse en el aire hasta otra liana. Además, Howard nos cuenta que Redguard contiene algo que denomina el escenario de La Guarida del Dragon —inspirado en la clásica máquina tragaperras Laserdisc—, en el que tienes que avanzar de liana en liana sobre una charca de lava burbujeante.

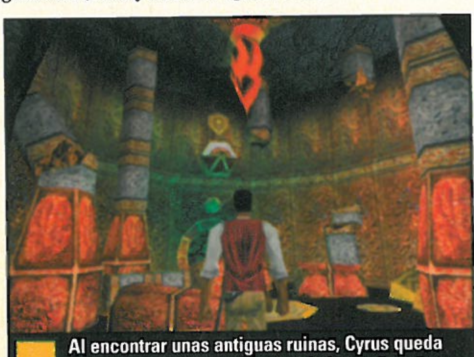
Con todo, sólo un 20% de Redguard consistirá en acción de combate; el verdadero protagonista del juego será la parte de aventura. Varias de las tareas clave incluyen poner en marcha una misteriosa maquinaria de gnomos (incluyendo el «gran observatorio», una estancia impresionante que podría pasar fácilmente como una demo de la tecnología de gráficos de 3Dfx), interrogar a más de 30 personajes (cuyas voces han sido proporcionadas por actores profesionales) y, en general, ser una persona de lo más sigilosa: podrás hablar con la gente, observar hacia dónde van e, incluso, seguirlos. Ciertos acontecimientos pueden conducir a secuencias de vídeo, que serán asumidas por el motor del juego. Para acontecimientos narrativos más largos, el equipo de Howard ha optado por emplear secuencias animadas que adoptan los mismos modelos 3-D utilizados en el juego propiamente dicho.



Cuando se pone en movimiento, este observatorio de enanos se convierte en una vista impresionante. Sería un perfecto salvapantallas 3Dfx...

Si quieres recoger un objeto o pulsar un interruptor, no necesitas situarte exactamente frente a él; al estar cerca, surgirá un mensaje al pie de la pantalla que te indicará lo que puedes hacer con él. Examinar tu inventario es una parte fundamental del juego: cuando eliges un objeto, puedes ampliar su imagen y hacer girar una versión detallada en 3-D del mismo. Además, las cartas y pergaminos son fácilmente legibles en las páginas 3-D.

En cuanto a efectos visuales, el motor gráfico de Bethesda ha recorrido un largo, largo trecho desde la creación de Future Shock: su última implementación es plenamente compatible con Windows 95 y está optimizada para tarjetas gráficas 3Dfx. Tiene un fantástico aspecto. Y, además, Redguard ofrece algo que Quake y Unreal no podrían lograr: una extensión de espacio exterior espectacular. El mundo externo de Redguard es una continua masa de tierra, y Bethesda afirma que puede ser atravesada de principio a fin sin perder un segundo en cargar.



Al encontrar unas antiguas ruinas, Cyrus queda impresionado por los efectos de luces de colores reproducidas a través de la tarjeta 3Dfx. Entender de esta «antigua» tecnología te permite estar a la última.

El equipo de Howard también ha ido más allá de su deber al crear mapas de texturas personalizados.

«Utilizamos numerosas texturas de 256 x 256 píxels que harían encogerse a muchos desarrolladores», asegura Howard, «pero si has superado la memoria de textura, las más largas pueden escalarse y reducirse, siendo cargadas a 128 x 128 o 64 x 64 píxels, con lo que obtienes un incremento de velocidad».

Los jugadores sin una tarjeta aceleradora 3Dfx no sufrirán un recorte en el rendimiento, dado que el software reduce automáticamente la cantidad de polígonos respecto a la versión con 3Dfx. El ordenador personal de Howard es un Pentium 200 con una tarjeta Diamond Monster 3D y él asegura que el juego funciona fluidamente en su equipo. Un acelerador Voodoo 2 incrementará la velocidad de cuadro y permitirá ver las texturas un poco mejor. Y mientras que la mayoría de los efectos pueden ser representados meramente a través del software, atractivos efectos como las luces de colores, las transparencias y cosas por el estilo destacarán especialmente con la ayuda de una tarjeta 3Dfx.

Pero ¿podrá la combinación de acción y aventura de Redguard satisfacer a los aficionados tanto de uno como de otro género? Howard cree que sí: «soy un gran aficionado de juegos como Archon y Star Control II, no importa demasiado a qué género pertenecen. Lo único que piensan sus creadores es: "hagamos que este lo que sea funcione". Así pues, nosotros tenemos lucha a espada con diálogos, personajes y elementos gráficos de aventura. No veo por qué no podemos concentrar todas esas cosas en un único juego.»

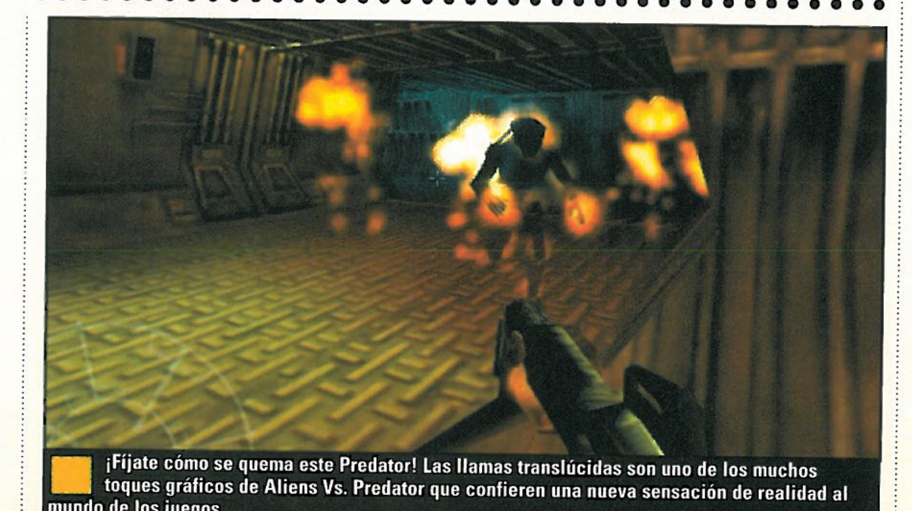


Cyrus descubre que activar esos feos golems de piedra no resulta precisamente muy buena idea. Poca cosa vas a hacer aquí con una espada: lo mejor es que... ¡salgas corriendo! ¡Y a toda mecha!.

Aliens Vs. Predator

Ha tardado mucho en llegar, pero parece que la espera ha valido la pena.

Sí, ha tardado cuatro años, pero dos licencias de películas extraordinarias, unos gráficos de muerte, un motor 3-D extraordinario y un sin número de configuraciones para multijuego lo convertirán en una diversión de primera clase para los amantes de la acción.



¡Fíjate cómo se quema este Predator! Las llamas translúcidas son uno de los muchos toques gráficos de Aliens Vs. Predator que confieren una nueva sensación de realidad al mundo de los juegos.



Categoría: Juego en primera persona, con muchos tiros.
Fabricante: Rebellion Development
Editor: Fox Interactive (www.foxinteractive.com)
Distribuidor: Electronic Arts (Tel: 91 304 70 91)
Porcentaje finalizado: 80%

En pocas palabras

Aliens Vs. Predator te opone a dos de las más espeluznantes y letales criaturas que jamás hayan sido creadas por el cine, y permite que des rienda suelta a tus bajos instintos actuando como Alien o como Predator. Aún se halla en la fase de desarrollo, que ya ha consumido cuatro años, pero el vistazo que hemos podido dar al juego demuestra que vale la pena esperar.

¿Qué tiene que le hace especial?

Aliens Vs. Predator promete todo aquello que un fan de la acción podría desear: personajes 3-D increíblemente detallados, tres excepcionales formas no lineales de jugar en modo monojugador, así como la posibilidad de asociar Marines, Aliens y Predators en multijuego: lo nunca visto.

¿Cuándo estará disponible?

En el primer semestre de 1999

Al igual que hicieron otros millones de espectadores de cine en 1979, cuando nosotros nos acomodamos en nuestros asientos para ver Alien, no sabíamos muy bien si nos iba a gustar. Habíamos oido comentarios muy favorables, pero ya antes nos habíamos sentido embaucados muchas veces por críticas de cine engañosas. Cuando comenzó la película, nos teminos si no habríamos tirado nuestro tiempo y nuestro dinero.

Al cabo de poco menos de dos horas, nos adentrábamos en la húmeda noche con la imagen de una de las criaturas más horrendas que jamás habíamos visto en un film, marcada de forma indeleble en nuestro cerebro. Alien había hecho su trabajo y, en este proceso, Ridley Scott y el artista H. R. Giger -el hombre que diseñó a los abrazadores de rostros, al revienta-pechos y al propio Alien- crearon un estilo que todavía hoy sigue ejerciendo su influencia sobre los directores de cine. A pesar de lo mucho que nos llegó a gustar Alien, una cosa nos preocupaba: la tripulación del Nostromo apenas había sido capaz de luchar con valentía. La verdad es que habían hecho lo que habían podido, pero lo que realmente nos hubiera gustado ver es cómo se comportaría Alien frente a humanos armados hasta los dientes y dispuestos a luchar.

Puedes agruparte de forma cooperativa con los amigos y jugar como Marine, como Alien o como Predator. ¿Seguro que no prefieres buscar un sustituto antes que tener que acercarte a un Predator como éste?

Evidentemente, nuestro deseo se convirtió en realidad en 1986, con la aparición de Aliens, una película que combina los mejores elementos de las películas de terror, de ciencia-ficción y de guerra. Se trata de una experiencia extremadamente violenta desde el inicio hasta el final, con personajes memorables, diálogos inolvidables y acciones de combate que revuelven las tripas, y que con el transcurrir del tiempo ha generado toda una legión de fans incondicionales.

Resulta difícil encontrar otro film tan adecuado como las películas de Alien para su conversión en un juego para PC (menos la tercera parte), pero



El motor 3-D creado para Aliens Vs. Predator emplea un sistema de partículas para representar llamas, sangre y humo. Dale a un Alien con unos cuantos cargadores de un rifle de asalto y verás como la sangre ácida de la criatura alcanza a la pared... y a ti, si no vas con cuidado.

con la excepción de Aliens Online (ver recuadro), los pocos intentos que se han sucedido no han sido muy satisfactorios, que digamos. Ahora, esto va a cambiar. Esta primavera, por fin, podremos jugar con la tan esperada aparición del Aliens Vs. Predator de Fox Interactive, un juego que no sólo te deja jugar como si fueras el Colonial Marine o Alien, sino que suma el atractivo añadido de Predator, una criatura creada por el afamado Giger.

El juego Aliens Vs. Predator fue anunciado por primera vez allá por 1994, aproximadamente por las mismas fechas en que se empezó a comercializar en los Estados Unidos el sistema de videojuego Jaguar, de Atari, que tenía como juego insignia su propia versión de Aliens Vs. Predator. Sin embargo, todos sabemos lo que sucedió con el Jaguar, y no transcurrió mucho tiempo hasta que los entusiastas de los juegos olvidaron que iba a haber una versión PC de dicho juego. Con todo, David Stalker, productor de Aliens Vs. Predator, asegura que nunca se abandonaron los planes iniciales de adaptar el juego a los equipos PC.

«Desde que apareció en el Jaguar, siempre he deseado crear un juego de Aliens Vs. Predator totalmente nuevo», afirma Stalker. «Nunca nos planteamos convertir el juego que funcionaba sobre el Jaguar, queríamos un título completamente nuevo, que se basara en una combinación de los universos de Predator y de Aliens. Sin embargo, el equipo de desarrollo —Rebellion Developments, del Reino Unido— es el mismo que desarrolló el popular juego del Jaguar», reconoce.

La trama de Aliens Vs. Predator se inspira en las premisas básicas de las películas de Alien. Mientras investigan nuevas formas de vida para ver de qué manera pueden explotarse mejor, los científicos permiten que un Alien escape del interior de la base Pandora y, para empeorar aún más las cosas, la manipulación de un sistema de seguridad acaba dejando libre un Predator.

Cuando juegas como Marine, tu misión consiste en localizar unas cintas de datos que te permitirán destruir la base para impedir que los Aliens escapen y provoquen estragos en otros mundos. Tienes a tu disposición todas tus armas favoritas: rifle de asalto, fusil de caza, la ametralladora inteligente (una ametralladora que apunta automáticamente y dispara 50 cargadores por segundo: es la enorme ametralladora que llevan Vázquez y Drake en Aliens), una lanzadora de cohetes, una pistola de plasma y un mortero.

Es una gran potencia de fuego, pero es que los enemigos con que te enfrentas son bastante especiales. Una cosa es descargar 10 o 50 cargadores con el rifle de asalto sobre un Alien y otra muy diferente es hacerlo sin ser alcanzado por la sangre ácida del bicho.

«El ácido de los Aliens heridos por arma de fuego resulta mortal, provoca cicatrices y daña al entorno y quienes lo habitan. Y cuando disparas sobre los Predators, dejan un reguero de manchas de sangre luminiscente y fluorescente sobre el suelo y las paredes; puedes ver los agujeros de las balas en sus cuerpos, que también irradian luminosidad», explica Stalker.

Cuando actúas como un Alien, no dispones de armas en el sentido convencional, pero tienes la posibilidad de ir escupiendo ácido, utilizar tus garras y cola, subir a cualquier sitio (incluso al techo) y desplazarte a la velocidad de un rayo. Los Predators son capaces de disimular (fundiéndose dentro del entorno) y convertirse en invisibles; pueden alternar diferentes frecuencias visuales para detectar con facilidad a los enemigos en situaciones de poca visibilidad; y están armados con discos arrojadizos, cuchillas de muñeca, un rifle, una pistola y un fundidor de plasma montado sobre la espalda.



Al igual que ocurre en las películas de Alien, el entorno oscuro que encontramos en Alien Vs. Predator crea una sensación palpable de terror y tensión.



Los Aliens pueden pasearse por las paredes y los techos, pero dado que tu detector de movimientos sólo visualiza dos dimensiones, deberás estar muy atento para saber exactamente dónde se ocultan.

Todo esto nos lleva a poder disponer de tres juegos en uno, cada uno de ellos con su propio y exclusivo conjunto de desafíos y atractivos, lo que también permite contar con una variedad casi ilimitada de modos multijugador. Aliens Vs. Predator utiliza DirectPlay, lo que significa que soporta todos los modos multijugador habituales —enlace por el puerto serie, por módem, red local y a través de Internet—, pero Stalker afirma que todavía no se ha tomado decisión alguna acerca de si el juego dispondrá de soporte para redes de juegos como MPLayer, TEN o servidores dedicados.

Además de los mapas multijugador especiales, los jugadores también pueden agruparse de forma cooperativa para jugar un nivel monojugador todos juntos. Sin embargo, la mayoría de jugadores preferirán jugar cara a cara —un equipo de Aliens contra un equipo de Marines, por ejemplo— y, a pesar de que casi nadie querrá hacerlo, incluso pueden asociarse especies del mismo bando.

«Se puede hacer absolutamente todo lo que uno se proponga», afirma Stalker. «El equipo Alpha puede estar constituido por una mezcla en cualquier proporción de Aliens, Marines y Predators y lo mismo es aplicable al equipo Bravo, si bien resulta imposible saber quién forma parte de tu equipo y quién no: ¿es mío este Alien o es suyo? A pesar de todo, tenemos ideas muy buenas para que todo esto funcione a las mil maravillas», insiste.

Stalker destaca el equilibrio del juego como otro de los grandes desafíos que se han presentado durante el desarrollo del juego. «La mayor preocupación a la hora de trabajar en Aliens Vs. Predator ha consistido en poder ofrecer no sólo un extraordinario juego 3-D en primera persona, sino también uno en el que los tres estilos de juego diferentes se hallen bien equilibrados y

De la Gran Pantalla al PC

Dada la popularidad de las películas de Alien, podría creerse que ya existe un juego PC de primera clase basado en su licencia. Sin embargo, no ha habido más que unos cuantos títulos basados en los filmes de Alien o de Predator y, de todos ellos, sólo uno se halla remotamente cerca de recrear la intensa acción y el suspense paralizante de aquellas películas.

Sorprendentemente, las primeras apariciones de Aliens en el PC no vinieron de la mano de una gran empresa, sino de los fans de Doom, que crearon conversiones basadas en su película favorita de ciencia-ficción. Alien Doom, Aliens Doom y Aliens Total Conversion fueron las más populares y, ciertamente, contribuyeron a que se prolongara la existencia de Doom en las estanterías de las tiendas. Si todavía juegas con el abuelete de todos los shooters en primera persona, encontrarás la mayor parte de estas conversiones en la «gran página de Mr. Doom» (http://mrdoom.erie.net/mrdoom/ dehacked.html). También ha habido conversiones Alien de Duke Nukem 3D y de Quake, pero debido a que las conversiones utilizaban material registrado sin permiso, han ido desapareciendo de Internet y ahora sólo pueden encontrarse algunas fotos.

Dado que los creadores de la conversión Aliens Quake no pidieron permiso para utilizar material registrado, la única evidencia de que existió son unas pocas fotos como ésta, que sólo sirve para demostrar que quizás tampoco valía la pena descargarla.

El primer auténtico juego Alien para PC fue el curioso Aliens: A Comic, de Cyro. Los fans de Alien de todo el mundo esperaban con afán este juego, ya que se inspiraba mucho en el diseño y los personajes de la serie Aliens publicada por Dark Horse Comics, pero los jugadores que esperaban hallar acción se sintieron profundamente defraudados: el juego no era más que una aventura gráfica bastante mala con un sonido deficiente, diálogos infames y puzzles mal concebidos.

El siguiente intento fue Alien Trilogy, de Acclaim, una conversión PC del título de PlayStation. La escasa calidad de los gráficos del juego fue suficiente como para disuadir a los entusiastas de los juegos PC de comprarlo y los desafortunados que lo hicieron descubrieron un motor de juego primitivo que no permitía hacer lo que cualquier persona espera de un juego en primera persona con muchos tiros. La imposibilidad de guardar situaciones de juego, o de saltar y esconderse, así como deathmatches que consistían en ver quién conseguía destrozar más personajes artificiales, son algunos de los más escandalosos fallos del juego. Si en algún caso puede decirse que se ha desperdiciado una licencia de una película, es en Alien Trilogy.

Afortunadamente, los fans de Alien no han tenido que esperar mucho para olvidar el mal sabor de boca dejado por la Alien Trilogy. GameStorm, la red de títulos multijuego de Kesmai, inició en noviembre de 1997 las pruebas de Aliens Online, un shooter de estrategia en primera persona que se distingue por ofrecer a los jugadores de PC la primera oportunidad de escoger entre jugar como un Colonial Marine o como un Alien.

Los gráficos de Aliens Online no pueden considerarse ni mucho menos lo mejor de lo mejor, y a pesar de que el juego ha estado en fase beta durante muchos meses, aún no está «vivo»; sin embargo, todo lo que le falta de atractivo visual lo tiene de juego sólido, que pone a prueba las tácticas y el trabajo en equipo, así como la habilidad de hacer estragos como Alien o como aplasta-cabezas. Tienes la opción de jugar solo, pero en este caso no puedes hacerte con condecoraciones (como Marine) y si te atreves a entrar en combate solo, las probabilidades de que te maten crecen vertiginosamente. Los fans de Alien no tienen nada que perder echando un vistazo a Aliens Online, al menos mientras no aparezca Aliens Vs. Predator en las estanterías de las tiendas.



Es posible que Aliens Online no ofrezca los habituales gráficos avanzados de los shooters, pero la existencia de una comunidad de jugadores muy leal y la posibilidad de jugar como Marine o como Alien pueden conseguir que te conviertas en un adicto.

resulten satisfactorios, así como que sientas que eres realmente un Alien, un Marine o un Predator», comenta.

Naturalmente, también debe tenerse presente cuántos jugadores van a escoger jugar como Alien o como Predator —la fascinación de interpretar el papel de tu Marine favorito de Aliens siempre se halla presente—, pero Stalker afirma que una vez los jugadores han probado las diferentes perspectivas, también suelen encontrar que todas ellas son divertidas.

«Jugar como Alien resulta muy divertido, ya que es una experiencia totalmente nueva en este tipo de juego», comenta Stalker. «Saltar, brincar, morder y subir mientras el resto de la gente permanece en el suelo es fascinante. ¿Recuerdas los comentarios sarcásticos de Alien en la película Alien 3?. Es lo que tú haces durante el juego. Y volverte invisible y escoger a tus víctimas como un Predator es magia pura. Pero en nuestro interior, siempre nos imaginábamos que éramos Hicks, de modo que no está mal tener a mano un rifle de asalto.

Para culminar todo esto, encontramos los mejores gráficos que hemos visto en un juego en primera persona: fíjate en los disparos. ¡Qué delicia! Y el motor 3-D patentado, creado por Rebellion para este juego, da la impresión de ser muy potente.

Stalker afirma que «el sistema de partículas y de calca es capaz de soportar hasta 5.000 partículas encendidas por pantalla de forma simultánea, de modo que, cuando incendias personas y objetos con el lanzallamas, el resultado es glorioso.

Las balas, el ácido y las llamas pueden dañar toda clase de superficies; para comunicar información vital al jugador, aparece en la pantalla un vídeo con animación; y, por si fuera poco, un modelo de colisión que responde a todos y cada uno de los polígonos que constituyen los caracteres 3-D contribuye a crear atractivos visuales, como el agua que fluye y se agita a medida que nos adentramos en ella, y las luces que no sólo se representan en tiempo real, sino que oscilan y pueden apagarse de un disparo.

¿Qué vas a necesitar para disfrutar de todo esto? Stalker afirma que el juego podría funcionar con un Pentium a 166 MHz o superior, pero recomienda que la máquina sea lo más rápida posible (lógicamente) y esté dotada con una tarjeta aceleradora basada en el 3Dfx Voodoo2.

Y si no dispones de un sistema de estas características, la reducción de los precios de los procesadores y la llegada de lo que bien podría ser uno de los juegos en primera persona más importantes del año quizá resulte suficiente para convencerte de que debes actualizarte. Después de todo, ¿cuántas veces has tenido ocasión de dejarte caer desde un techo y morder el cráneo de alguien?

TU GUÍA PARA ESTAR A LA ÚLTIMA SOBRE LOS JUEGOS MÁS RECIENTES



Premio «Juegos y jugadores para PC-Selección»

Cada mes, premiamos los mejores juegos -aquéllos que obtienen un 88% o más- clasificándolos como «Juegos y jugadores para PC-Selección». Este distintivo no resulta fácil de conseguir, y lo cierto es que muchos juegos excelentes se quedan a muy poco de obtenerlo. Así que ya lo sabes: cuando veas el logo de «Juegos y jugadores para PC- Selección» en un juego expuesto en las estanterías de una tienda, puedes apostar a que está entre los mejores.

¡Muere, escoria terrorista!

Si hay un trabajo considerado de ensueño en la redacción de Juegos y jugadores para PC (al margen de lo que puede tener de ensueño jugar para vivir) es ser un miembro de un grupo contra-terrorista de elite. Entrenarte hasta ser duro como una roca, manejar con precisión todo tipo de armas y utilizar esa habilidad con sumo cuidado contra cualquier intento de tomar rehenes y atentar contra sus vidas... sí, ése sería nuestro día a día. Imagina la veloz aproximación a una embajada repleta de rehenes y terroristas con la certeza de que eres tan bueno, tan fuerte, tan imbatible que fulminarás a los terroristas sin que ellos se percaten siquiera. Ah, las horas que hemos pasado soñando escenarios, planeando nuestro método de ataque, ensayando cómo nos agazaparíamos tras esa escoria terrorista y nos lanzaríamos sobre su gaznate.

Desafortunadamente, en el mundo real, convertirse en un miembro de un cuerpo de elite de las fuerzas de seguridad nos exigiría años de trabajo e intenso entrenamiento. Y, francamente, no estamos para estas cosas. Además, ¿por qué tendríamos que hacerlo, teniendo Rainbow Six?

En efecto, gracias a Tom Clancy y a los camaradas de Red Storm Entertainment, podemos eliminar terroristas de un disparo certero casi sin despeinarnos. Los miembros del equipo de Juegos y jugadores para PC ya están elaborando sus pautas de juego, mostrando sus puntos fuertes y débiles (débiles, sobre todo) en el campo de batalla. Hasta ahora, alguno ha pecado de no comprobar qué se esconde en una esquina, descuidar la seguridad, permanecer demasiado cerca de una granada que explota, etc. Sin embargo, estamos mejorando, y quizás, algún día, seremos lo bastante buenos como para convertirnos en un auténtico peligro.

Reza para que ese día no llegue...

Requisitos de Hardware

Con cada análisis de Juegos y jugadores para PC, hallarás dos importantes bloques de información: los requisitos mínimos de hardware para el juego evaluado y las configuraciones de hardware que nosotros recomendamos para que disfrutes de verdad el juego. Aunque todo juego funcionará en el sistema mínimo especificado por el fabricante, podría no hacerlo del todo bien. Por ello, probamos cada juego con diferentes sistemas, lo que nos permite ofrecerte un asesoramiento más realista sobre lo que verdaderamente necesitas.

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE JUEGOS Y JUGADORES PARA PC

100%-90% CLÁSICO

No muchos juegos obtienen una puntuación superior al 90% y muchos menos se aproximan al mágico 100%. Cualquier juego que puntuamos por encima del 90% es un clásico: un juego que destaca tanto en contenido como en diseño y que recomendamos sin reservas a cualquiera que esté interesado en los juegos de PC.

89%-80% EXCELENTE

Estos juegos son excelentes. Cualquier título que enmarquemos en esta franja bien vale tu atención, aunque puede que no aporte avances significativos respecto a sus rivales. También incluimos aquí algunos juegos de referencia para especialistas avezados.

79%-70% MUY BUENO

Aquí quedan clasificados juegos muy buenos que recomendaríamos a los seguidores de un determinado género, aunque apostamos a que hay mejores juegos por ahí.

69%-60% BUENO

Así identificaríamos a un juego razonablemente bueno, por encima de la media. Merecería la pena comprarlo, si bien adolecerá, probablemente, de unos cuantos defectos que le impiden obtener una puntuación mayor.

59%-50% POBRE

Juegos muy corrientes. No son completamente desechables, pero tampoco representan una buena manera de gastar el dinero que inviertes en juegos.

49%-40% POR DEBAJO DE LA MEDIA

Escasa calidad. Sólo unas pocas características salvan a los juegos así clasificados de caer en el abismo de la próxima categoría...

39%-0% NO MERECE LA PENA

Simplemente, terribles. Cuanto más baja es la puntuación, peor es el juego. Evita estos títulos como si se tratara de una plaga bíblica. ¡No digas que no te avisamos!

The Operational Art of War,

Categoría: Estrategia

Fabricante: Norm Koger

Precio (Sin IVA): 7.500 pesetas

Editor: TalonSoft (www.talonsoft.com)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 90 MHz; 16 MB de RAM; 20 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible con Windows	Pentium a 133 MHz; 32 MB de RAM

Multijugador: juego en red

Con su primer juego para TalonSoft, Norm Koger ha creado una obra maestra: éste es un juego de guerra profundo, rico y exquisitamente detallado.

Elegancia no es una palabra que suela utilizarse para describir un juego de guerra, pero, en este caso, encaja perfectamente. Norm Koger —veterano diseñador de clásicos como Red Lightning y Age of Rifles— ha invertido toda una vida de experiencia y pasión en The Operational Art of War y el resultado es un producto excepcional.

Los jugadores que compartan su pasión, tanto los curtidos veteranos como los recién llegados al género dispuestos a ir más allá de Panzer General o Steel Panthers, descubrirán en TOAW un juego de estrategia lleno de posibilidades y muy divertido.



Te lo pasarás en grande observando la modalidad animada en 3-D durante la acción, pero resulta más fácil planificar las batallas con la vista en 2-D.

TOAW contiene una generosa lista de escenarios ya definidos (algunos de ellos con suficiente entidad como para ser comercializados como juegos autónomos), pero el alma y corazón del producto es un Editor de escenarios tan potente, flexible y sutil que proporciona infinitas posibilidades de juegos nuevos. Por otro lado, la sección del manual dedicada al Editor es tan completa que, si se publicase como un libro aparte, se convertiría en un estándar de las guías de diseño de juegos de guerra.

La base de datos de unidades del Editor es del tamaño de un océano: incluye todas las armas que se han puesto en combate alguna vez desde 1939 hasta el final de la Guerra de Corea (incluidas las de Bélgica, Hungría, Finlandia y Rumania). Las unidades de tierra disponibles incluyen guerrilleros, tropas en motocicleta, especialistas en puentes y ferries e ingenieros de reparación de vías férreas.

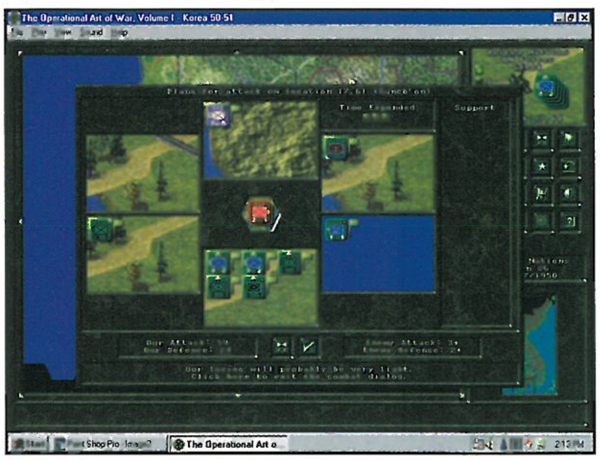
Para crear un escenario, primero se diseña un mapa (basado en una operación histórica de nuestra propia imaginación), utilizando herramientas gráficas estándar. Los mapas pueden oscilar entre 20 × 20 hexes (para batallas tácticas rápidas) y 100 × 100 hexes para grandes campañas. Los hexes son ampliables de 2,5 km a 50 km. En los escenarios más grandes, también pueden definirse «zonas climáticas», incluyendo frentes metereológicos y fluctuaciones extremas de temperatura.

Una vez completado el mapa, se diseñan las órdenes de batalla de los contendientes utilizando un Editor de fuerzas de incomparable potencia y detalle. Pueden crearse ejércitos de hasta 100 formaciones que controlan ¡500 unidades! Los equipos y las estadísticas de sustitución pueden manipularse tanto como se quiera, o bien puede optarse por cortar y pegar los valores históricos por defecto. El grado de detalle es una delicia.



Ésta es la matanza inicial en Corea, representada en el modo tradicional, de arriba a abajo.

Vol. I [1939-1955]



La pantalla «Plan an attack» es innovadora y útil a la vez.

¡Pero aún hay más! Koger ha diseñado un subprograma denominado «Disparador de eventos», muy avanzado, que permite definir posibles sucesos políticos y estratégicos que, si se producen, tendrán un efecto sobre todo el campo de batalla. Esos eventos pueden activarse con la captura de un objetivo vital o cuando el invisible y todopoderoso Alto Mando decide cambiar su política.

Algunos eventos causan un efecto relativamente modesto (mayor aprovisionamiento, un repentino aumento de repuestos o la aparición de guerrillas detrás de la línea del frente). Otros son más devastadores, como el repentino uso de gas o armas químicas por una de las partes o el permiso para «pasar a nuclear» (en Corea, por ejemplo, cuando los chinos empiezan a invadir a través del Yalu).

Por lo que nosotros sabemos, ningún otro juego de guerra ha llegado tan lejos. Los elementos que normalmente son omitidos o están fuera del control del creador del escenario, se concretan y definen con el Editor. En las notas del manual, Koger advierte a los diseñadores que no se emocionen con el Editor de eventos, ya que un exceso de sucesos inesperados pueden distorsionar un escenario que, por lo demás, estuviera perfectamente diseñado.

Afortunadamente, los jugadores que (todavía) no se atreven a vérselas con el Editor de escenarios, disfrutarán de los beneficios que ya vienen preparados en TOAW. La mecánica básica del juego no es muy complicada, la ayuda es buena y los escenarios preconfigurados están cargados de acción.

Koger utiliza elementos convencionales (valoraciones de ataque y defensa, puntos de movimiento, etc), pero con un estilo muy sofisticado. Supongamos que queremos atacar un hex repleto de unidades enemigas. Resaltaremos el conjunto de unidades que deseamos comprometer en este ataque y luego pulsaremos el botón derecho del ratón para hacer aparecer un menú de ataques.

Haciendo clic en «Plan an attack» («Planificar un ataque»), veremos una pantalla muy útil que muestra, en el centro, la fuerza enemiga. Las unidades amigas disponibles se muestran en seis paneles adicionales, junto con soporte de artillería, aéreo y naval disponible. Al hacer clic en las unidades que se desean comprometer, aparecen unas banderas de color dorado junto a las unidades que están en la misma formación y que pueden participar; las unidades con banderas color plateado pueden participar, pero sufrirán la penalidad correspondiente en puntos de movimiento, lo que las convierte en inservibles para aprovechar los avances conseguidos. El combate se produce en fases, hasta que se agotan todos los puntos de movimiento o se decide solicitar una tregua.

Hay dos formas de ver la acción: tradicional (de arriba hacia abajo y con la simbología estándar de la OTAN) o en forma de «película de guerra» animada en 3-D (un guiño a los forofos de Panzer General). Aunque suele ser divertido ver las animaciones, la planificación se elabora mejor en la modalidad 2-D.

Algunos de los escenarios son poco usuales (la Guerra de Independencia israelí y la Campaña de Bataan, por ejemplo). Pero todos ellos son juegos apasionantes y de gran tensión, y la Inteligencia Artificial es mortalmente agresiva.

¿Es TOAW perfecto? No del todo. La IA a veces resiste hasta el último hombre cuando ya estamos dispuestos a que acabe la batalla. El modelo naval es bastante débil (Koger está trabajando en él), y deberían existir controles de teclado para situaciones como atrincherarse —ahora es preciso dar la orden de «cavar» a cada una de las unidades de un conjunto, lo que se resulta bastante tedioso. Cuando leas estas líneas, es posible que ya existan parches para todos estos defectos.

A pesar de algunas pequeñas pegas, la destreza y el esfuerzo que se ha dedicado a TOAW lo convierten en uno de los juegos más atractivos y con más capacidad de enganche que se han anunciado para el PC.

¿QUÉ HA PASADO CON MIS AVIONES?

Estaba jugando la fase 10 del escenario de Corea, defendiendo desesperadamente el perímetro Pusan contra las hordas del Ejército Popular de Corea del Norte y preguntándome por qué mis esfuerzos de «interdiction» («interdicción») sólo utilizaban el 3% de los suministros NPKA. Era el momento para realizar un máximo esfuerzo, por lo tanto definí todas mis unidades aéreas como «interdiction» y crucé los dedos en espera del resultado.

Cuando finalizó mi turno —y para mi sorpresa— leí que 193 aviones amigos habían sido destruidos, sin haber tenido la más mínima pista. ¿Cómo ha podido suceder? Llamé a Norm Koger, que se quedó tan sorprendido como yo. Después de enviarle por correo electrónico el juego que había guardado, descubrió con gran disgusto que había un error. Si como mínimo una de las unidades aéreas no se asigna a «air superiority» («superioridad aérea»), el programa interpreta esto como una invitación a un asalto aéreo masivo contra el que no se opone resistencia. De ahí la masacre.

Norm creó inmediatamente un parche, pero hasta que consigas descargarlo de www.talonsoft.com, lo único que hay que hacer es asegurarse de que en cada fase al menos una de las unidades aéreas tenga asignado el rol de «superioridad aérea». Con esto no deberá surgir el problema.



El Editor de Fuerzas consigue una potencia y sutileza sin precedentes en la creación de nuevos escenarios.



LO BUENO: Las batallas son apasionantes y a menudo inmejorables; el Editor de escenarios es algo maravilloso y de gran belleza.

LO MALO: Las batallas navales son más bien pobres; ¡cuidado con el error de las fuerzas aéreas!

CONCLUSIÓN: TOAW es un juego de estrategia genial.

Descent: Freespace — The

Categoría: acción	**Precio (Sin IVA):** 7.495 ptas.
Fabricante: Volition	

Editor: Interplay (www.interplay.com)
Distribuidor: Proein (91 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 8x; Pentium a 133 MHz con tarjeta aceleradora compatible Direct3D (si es Pentium a 166 MHz, no precisa la tarjeta aceleradora por hardware); 32 MB de RAM; 210 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible Windows.	Pentium a 200 MHz; 64 MB de RAM; tarjeta aceleradora de gráficos basada en el chip Voodoo 3Dfx o en el Voodoo 2; módem a 28,8 kbps; joystick.

Multijugador: Red local (a través del protocolo TCP/IP); TCP/IP; el número máximo de jugadores es 12

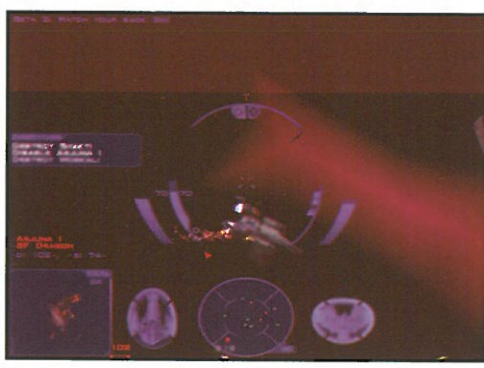
Gracias a unos gráficos impresionantes y a una gran riqueza de características, la primera tentativa de Volition pone en un aprieto a los shooters espaciales de renombre.

Con la notable excepción de la serie Wing Commander y de los títulos aparecidos de Star Wars, los juegos de combate espaciales han sido escasos estos últimos años, ya que pocos desarrolladores han osado penetrar en los estratos más profundos del espacio. Ahora da la impresión de que todo esto está empezando a cambiar. Descent: Freespace es una epopeya épica, algo desgarbada, que proporciona las típicas refriegas y las emociones propias de la ciencia ficción que suelen hallarse en las piezas maestras del género, con una tecnología impresionante y a una enorme cantidad de características. Con un poco de suerte, se situará en una posición de privilegio y ampliará los límites tecnológicos de este tipo de juegos espaciales atronadores.

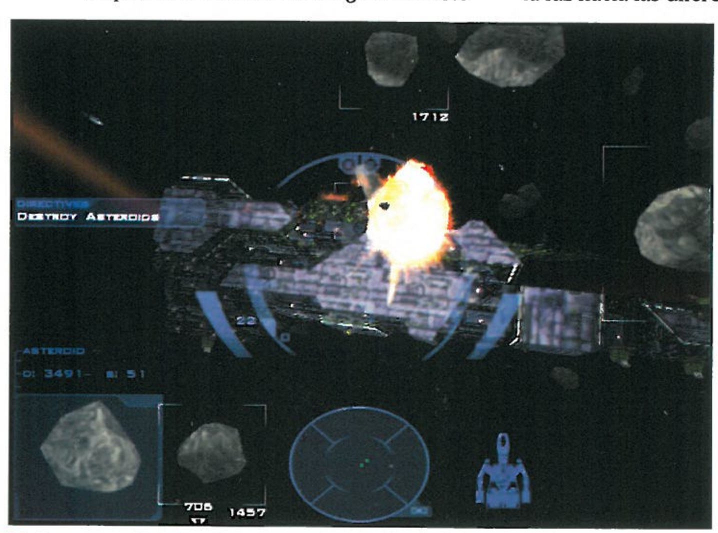
Diseñado por Volition —una rama lateral de Parallax, los creadores de la serie Descent—, la construcción de Freespace se basa en el estilo cinematográfico de Wing Commander y el tipo de escaramuzas de la Segunda Guerra mundial propio de X-Wing para lograr un juego que es a la vez familiar y sorprendentemente nuevo. La trama y la ejecución no son del todo originales, pero, aun así, establece una nueva marca difícil de batir en el terreno de la diversión a base de destruir alienígenas.

A pesar de que el nombre proviene de Descent, Freespace no tiene nada en común con los túneles ni con los letales robots mineros que encontrábamos en los anteriores títulos de esta saga. Este juego nos lleva hasta territorios desconocidos, colocando al jugador en el uniforme de vuelo de un piloto terráqueo novato que, sorpresa, sorpresa, en última instancia tiene que sacar las castañas del fuego cuando ya todo parecía perdido.

Al iniciarse el juego, los terráqueos se hallan enzarzados en una batalla campal con vistas a conseguir el control de los nodos subespaciales de la galaxia (los portales que permiten que las naves puedan desplazarse a mayor velocidad que la luz hacia las diferentes zonas de la galaxia) con una raza conocida con el nombre de Shivans. En medio de este conflicto, otra raza misteriosa y letal, denominada Vasudans, aparece por uno de los nodos subespaciales e inicia una marcha imparable a través de la galaxia, dejando muerte y destrucción por doquiera que pasan. Finalmente, los terráqueos y los Shivans dejan de lado sus diferencias y se unen para combatir esta nueva amenaza, si bien da la impresión de que los Vasudans podrán con ellos.



Con unos pilotos enemigos dotados con una impresionante inteligencia artificial, tendrás que mejorar tus habilidades si quieres sobrevivir.



En esta misión sobrecogedora, deberás abrir camino a este crucero en dificultades antes de que estos asteroides le hagan morder el polvo.

La campaña para un único jugador hace gala de todo una selección de misiones de ataque, reconocimiento y avance frente a los Shivans y los Vasudans. Los diseñadores se merecen nuestra admiración por haber convertido cada misión en algo emocionante y digno de ser recordado. Algunas misiones son tan espectaculares que el jugador siente la necesidad de volver a repetirlas una y mil veces. En una de las misiones iniciales, debes cuidarte de un crucero que ha sido alcanzado y conducirlo hasta un punto de salto situado en un clúster de asteroides orbitales. A lo largo de este proceso no hallarás unos cuantos y miserables pedruscos enormes, sino que hay docenas (por no decir centenares) de ellos, que amenazan con hacer trizas al crucero... y a ti. Durante una misión posterior, volarás por encima de la superestructura de los monstruosos bombarderos Lúcifer y de los aviones de caza, al tiempo que deberás evitar los disparos de láser procedentes de las torretas defensivas de las naves. Si bien la dificultad de las misiones resulta un poco desigual —algunas se resuelven con extrema sencillez, mientras que otras hay que jugarlas hasta finalizarlas—, vale la pena volver a jugarlas unas cuantas veces.

Con todo, el pan y la sal de Freespace lo constituyen los gráficos, con enormes y, al parecer, costosísimas explosiones y naves gigantescas que llenan toda la pantalla con un detalle increíble. Tanto en modo software como en modo hardware, Freespace ofrece unas perspectivas visuales espectaculares, con nebulosas llenas de colorido y planetas que corren en la distancia, efectos estela-

Great War

res sorprendentes y cantidades masivas de naves. A pesar de que el juego soporta el hardware 3-D más moderno gracias a Direct3D, el modo de recreación de imágenes es muy potente y pone a tu alcance la mayor parte de los efectos atractivos sin necesidad de utilizar un acelerador. Para ejecutarlo en modo software, necesitarás una máquina más potente, pero con un Pentium a 233 MHz, o superior, resulta muy agradable de jugar.

Algunos efectos sirven para acentuar la sensación de velocidad (el disparo de los quemadores auxiliares provoca un notable temblor que, a su vez, da lugar a que el firmamento aparezca borroso), mientras que otros evidencian los peligros del combate espacial (cuando las grandes naves o los asteroides son destruidos, se rompen en mil pedazos que, a su vez, vuelven a fragmentarse). Si bien el estilo de lucha y todo el modelado físico de Freespace están muy lejos de la física newtoniana, existen algunos trucos que contribuyen a dar visos de realidad a toda esta experiencia. Si estamos situados cerca de una nave cuando ésta es alcanzada y destruida, por ejemplo, la onda expansiva nos alcanza. En caso de que nos hallemos demasiado cerca de ella, nuestros sistemas pueden quedar afectados.

A medida que avances en la campaña, la gestión de recursos y de naves juega un importante papel para salir airoso. Antes de iniciar determinadas misiones, debes determinar con qué tipo de aparato volarás y qué armamento piensas utilizar. También puedes cambiar la configuración de las naves que te acompañen. A medida que están disponibles nuevas naves, nuevas tecnologías y nuevas armas, deberás conformarte con una cantidad limitada de ellas, lo que añade complejidad a tus órdenes de mando: ¿las utilizas de inmediato o las mantienes en reserva para cuando realmente te encuentres en un apuro?

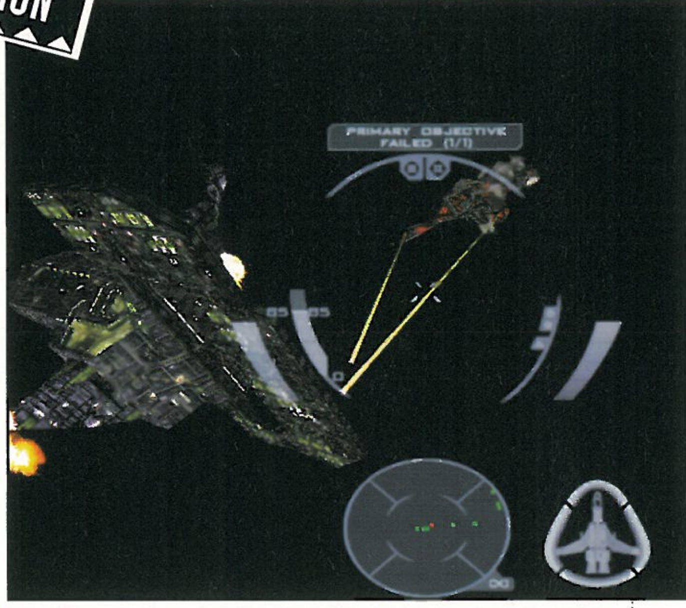
Sea cuales sean las armas que escojas o los combatientes que selecciones, los Vasudans te sobrepasarán tanto en número de armas como en número de efectivos, de modo que te verás obligado a utilizar todas tus habilidades de combate para sobrevivir. Para luchar contra el destino, Freespace te coloca en una posición de liderazgo en todas la misiones. El control sobre los pilotos del flanco se extiende más allá del tipo que tienes a tu derecha, ya que tú controlas a cuantos intervienen en la batalla. Con el empleo de una vistosa interfaz de comunicación, puedes dar órdenes a todos los combatientes de la zona, a una escuadrilla o a un navío para que inicien ataques, se defiendan, se retiren, se rearmen, etc. En algunas misiones, incluso puedes pedir refuerzos si las cosas van mal.

Mientras algunos juegos tienden a reducir el nivel intelectual de los pilotos de flanco, la posibilidad de mandar y controlar escuadrillas enteras no constituye un elemento de diseño desechable en Freespace, ya que la fructífera dirección de la IA de las naves a menudo constituye un elemento esencial de cara al éxito de la misión. Durante determinadas misiones, es necesario defender a toda costa las veloces naves insignia, empeñando en ello todos y cada uno de los combatientes a nuestras órdenes. Afortunadamente, la Inteligencia Artificial de sus camaradas es imparable y carece de entrañas, aunque quizás no resulta extremadamente brillante. Las naves controladas por ordenador atacarán sin compasión a las naves insignia e instalaciones más importantes y mejor defendidas, se reabastecerán de armas cuando sus almacenes se hallen vacíos y volverán a la lucha, todo ello sin expresar la más mínima queja. A veces, la eficacia de los pilotos computerizados puede dejarnos sin aquella satisfacción del «házlo tú mismo»: en mi última misión, por ejemplo, logré los objetivos sin necesidad de disparar ni un tiro.

Una vez hemos terminado de jugar con la versión para un solo usuario, Freespace dispone de toda una serie de opciones para que puedas seguir jugando meses y meses. La opción multijugador permite llevar a cabo misiones de la campaña de la versión monojugador de una forma cooperativa, o competitiva, con otros jugadores en línea o sobre una red local. Las misiones para capturar la bandera y las de juego en equipo también están disponibles; en cambio, no existe una opción de juego en modo batalla reñida. En el momento de escribir este artículo, el juego en red local (bajo TCP/IP) era aceptable, pero a través de Internet resultaba un poco complicado, ya que el problema de la latencia no estaba bien resuelto y existían unos cuantos errores molestos. Volition dispone de diversas actualizaciones que permiten solventar estos problemas, pero admite que pueden surgir nuevas versiones antes de que todo quede perfectamente resuelto.

Aparte de las opciones multijugador, Freespace incluye un editor de misiones muy potente que permite a los jugadores crear sus propias misiones o campañas para utilizarlas tanto en juegos mono como multijugador. A diferencia de lo que suele ocurrir con este tipo de editores, el de Freespace resulta sorprendentemente fácil de usar, a pesar de ser lo bastante potente como para permitir crear todos los escenarios imaginables.

Incluso en caso de que no estés interesado en los extras, la mezcla increíble de tecnología y combate espacial perfecto del Freespace monojugador resulta demasiado buena como para que la dejemos pasar por alto. Esto demuestra que en este género cabe todo el mundo, además de los diseñadores consagrados. Con un poco de suerte, dentro de poco dispondremos de discos con accesorios y otras secuelas.



Durante las misiones clave, presenciarás cómo la potencia de fuego del enemigo hace estragos entre las unidades amigas. El enorme navío Lúcifer machaca esta estación espacial terráquea.

Los efectos cinematográficos de Freespace están bien conseguidos y resultan divertidos, pero no mejoran la trama como podría esperarse de ellos.



PARA PCJ juegos y jugadores — **VEREDICTO FINAL**

91%

LO BUENO: Gráficos extraordinarios y funcionamiento correcto de los controles. Editor de misiones potente y opciones multijugador.

LO MALO: Campaña monojugador corta y guión insulso. El juego a través de Internet resulta un poco complicado

CONCLUSIÓN: Con este producto de primera, Freespace fija un nuevo estándar para este tipo de shooters de ciencia ficción.

Tom Clancy's Rainbow Six

Categoría: Acción/Estrategia	Precio (Sin IVA): 7.995 pesetas
Fabricante: Red Storm Entertainment	

Editor: Red Storm Entertainment (www.redstorm.com)
Distribuidor: Proein (Tel: 91 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 2 x; Pentium a 166 MHz con MMX	Pentium a 233 MHz con MMX; aceleradora basada en 3Dfx Voodoo Graphics; 400 MB de espacio libre en el disco duro para la instalación completa; tarjeta de sonido full-duplex; auriculares y micrófono (para comunicación de voz)

Multijugador: IPX; TCP/IP; número máximo de jugadores: 8 (en cooperación) o 16 (unos contra otros); servicio Internet gratuito: www.mplayer.com; extensible.

El último best-seller de Tom Clancy da un gran salto al PC y se transforma en este fantástico juego.

PARA PC Juegos y Jugadores SELECCIÓN

En un año en el que shooters tan anunciados como Half-Life o Daikatana disfrutan de toda la atención de la prensa especializada mucho antes de llenar las estanterías de las tiendas, el poco promocionado thriller en primera persona de Red Storm, Rainbow Six, puede que, al final, sea aquél que ríe el último. Rainbow Six es, de la cabeza a los pies, el mejor y más coherente juego en 3-D que hemos visto jamás, y lo mejor de todo es que no tiene nada que ver con títulos como Quake o Unreal.

Basado en la nueva novela de Clancy del mismo nombre, Rainbow Six te sitúa al frente de una ficticia unidad antiterrorista creada para ocuparse de la creciente amenaza de terrorismo a escala mundial. Compuesta por miembros de las mejores unidades de las fuerzas especiales del mundo, esta unidad de súper élite (cuyo nombre en clave es «Rainbow») es la primera en entrar en acción siempre que estalla una crisis, cuando sea y donde sea. Pero mientras que, aquí, la mayoría de shooters en primera persona exagerarían y reducirían la lucha anti-terrorista a una simple cuestión de armarte con unas cacho armas de alta tecnología para que tú solito fueses abriéndote paso a cañonazo limpio, Rainbow Six opta por un enfoque infinitamente más sofisticado y realista. Disponiendo del mismo armamento, equipamiento y tácticas utilizados por las fuerzas antiterroristas en la vida real, deberás planear y acometer asaltos de suma precisión, rescates de rehenes y ejecuciones en los puntos más conflictivos del mapa. El resultado es un juego que se acerca a la realidad de este tipo de operaciones más de lo que nosotros podríamos llegar a acercarnos jamás.



Aunque es muy fácil caer en la tentación de adoptar el estilo «corre y dispara» de Quake, un movimiento en falso puede ser tu perdición.

Rainbow Six lo sintetiza todo en dos conceptos básicos: planteamiento y ejecución. Una vez hayas sido convenientemente informado acerca de la crisis en cuestión y hayas leído los últimos informes de inteligencia, tendrás que «vestir» a tu equipo con el armamento, la armadura y el equipamiento necesarios, y luego dirigirte a la pantalla de planificación, donde hallarás un plano de la zona correspondiente a la misión. Desde el punto de introducción, podrás verlo todo: desde la distribución de todos los edificios situados en el área del objetivo hasta los servicios de inteligencia donde los rehenes y otros elementos fundamentales para la misión fueron vistos por última vez. Con un práctico y sencillo sistema de señalización del camino, con un código de color para cada uno de los cuatro equipos disponibles (azul, rojo, verde, dorado), tu irás disponiendo el camino que quieres que cada equipo recorra, asignar diferentes pautas de ofensiva (despeje, avance, bombardeo aéreo, escolta) e incluso definir que las acciones que tus hombres deberían llevar a cabo en determinados puntos clave (derribar la puerta, utilizar una granada, etc...). También puedes controlar la sincronización de los movimientos de tu equipo a través de códigos «¡adelante!» para indicar cuándo deben hacer su próximo movimiento. Cuando tengas el plan bien atado, debes seleccionar el equipo que deseas controlar directamente y dedicarte a la misión propiamente dicha.

Una vez en la fase de ejecución del plan, asumes el control de uno de los miembros de tu equipo, mientras que los equipos controlados por el ordenador siguen el curso preconcebido, con movimientos de una precisión digna de auténticos profesionales. El único inconveniente es que no importa lo bien que queden los planes en el papel, todo puede (y a menudo sucede) salir completamente mal si fracasas en reaccionar de forma rápida y letal ante acontecimientos inesperados. Los terroristas no son tan amables como para esperarse quiete-



Se juega mejor desde un punto de vista en primera persona, pero la perspectiva de tercera persona también es muy jugable: un sistema automático para apuntar persigue los objetivos en cuanto se ponen al alcance.

citos a que tú o tus tropas les disparen a bocajarro. Reaccionarán ante los disparos, las patrullas y las alarmas, e incluso dispararán a los rehenes o activarán bombas si las cosas se ponen feas, y este hecho tan simple afecta muchísimo a cómo juegas. Debes actuar con mucha atención y cautela para poder contrarrestar cualquier riesgo imprevisto. Es imprescindible que barras todas las habitaciones a conciencia. Registra cada esquina, afina al máximo tu precisión avanzando despacio y seguro, y nunca, nunca bajes la guardia. Despístate ni que sea un solo segundo, y lo más probable es que tu descuido se vea recompensado con una escalofriante bala de 9 mm en tu cabeza, galardón del que te hará entrega algún terrorista con ojos de lince que aparecerá detrás de una entrada o una esquina que se te OLVIDÓ revisar.

Para adquirir las habilidades necesarias para moverte por los impredecibles entornos de la misión, tienes algunos escenarios tutoriales a tu disposición que te brindan la oportunidad de aprenderte cómo funciona todo sin acusar pérdidas considerables. Igualito que las técnicas utilizadas para entrenar organizaciones antiterroristas en la vida real, estas pistas y «casas-trampa» están diseñadas para practicar los procedimientos correctos para efectuar una redada. Unas cuantas visitas a estos rigurosos escenarios bastan para darse cuenta de que hay mucho que aprender, incluso para los jugadores más aplicados.

Aunque seas capaz de completar la mayoría de las desafiantes misiones de campaña del juego, las «casas-trampa» pueden resultar una experiencia de lo más humillante, ya que los instructores de inteligencia artificial te encasquetan un gorrito en la cabeza a la mínima que respires en la dirección incorrecta.

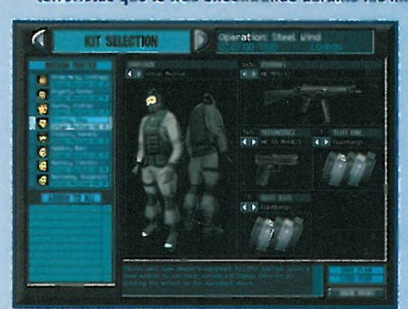
Cada uno de los 17 niveles de la campaña para un jugador supone un reto único y exclusivo que precisa tácticas completamente diferenciadas: desde una operación de rescate a cuchillo en una embajada británica en los confines de la Tierra, hasta una angustiosa localización de bombas en las profundidades del laberíntico corredor de una enorme presa hidroeléctrica. Tendrás que estar muy alerta si quieres sobrevivir. Por suerte, la dinámica del juego es fácil de asimilar; los controles del ratón/teclado le resultarán familiares a cualquiera que haya jugado con Quake, y sólo necesitará aprender algunas características nuevas. Sólo puedes agacharte estando parado, no existe la posibilidad de saltar y debes utilizar la tecla de «uso» para trepar, por ejemplo. Con el simple toque de un botón, puede activarse la visión de francotirador, que te permite ampliar tu visión de un terrorista con el zoom y dejarlo frito antes de que pueda decir «¿eh?».

Como puedes suponer, las tácticas de sigilo del modo monojugador se traducen en algunos tensos y emocionantes encuentros en el modo multijugador. Además, el juego ofrece diversas variantes que le aportan un terrorífico nuevo sentido al término deathmatch. El juego presenta escenarios de estilo asalto en los que un equipo defiende mientras el otro intenta infiltrar a un jugador en una zona designada, e incluso existen variaciones que incluyen la presencia de rehenes, como en una versión adaptada de Capture the Flag. La tradicional modalidad de multipartida «cada uno por su cuenta» también resulta muy divertida, pero puede resultar un poco aburrida si se juega uno contra uno porque la naturaleza del juego es del tipo: un tiro igual a un muerto. Sin embargo, añádele unos cuantos jugadores más, y el juego te durará toda la vida, ya que los jugadores forman grupos competitivos y se embarcan en combates a nivel de brigadas. Y con la fórmula monojugador basada en equipos, el juego cooperativo con hasta ocho jugadores humanos contra terroristas de IA resulta un auténtico y emocionante desafío en sí mismo.

Esto hay que planearlo bien



¡Conoce a tu enemigo! Los informes de inteligencia te ofrecen un completo historial de todos los grupos terroristas que te irás encontrando durante las misiones. Pon atención, esto puede salvarte la vida.



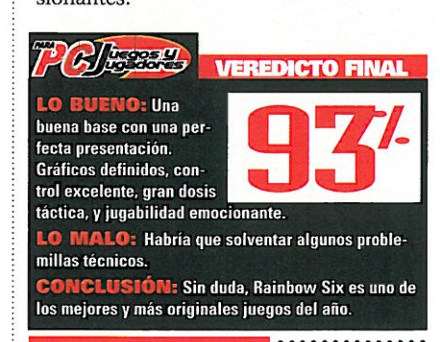
Durante la fase de planificación, puedes escoger el armamento, el equipamiento y la armadura de tu escuadrón.



La sencilla y efectiva pantalla de planificación te permite planear los movimientos que tendrán que ejecutar tus tropas en la siguiente misión.

Con todo, aunque la jugabilidad y la tecnología tras Rainbow Six es sólida y pulida, con unos gráficos magníficos, soporte para tarjeta aceleradora y una ejecución aceptable incluso en los sistemas más modestos, todavía podrían perfeccionarse algunos aspectos del juego. Ciertos problemas de perspectiva permiten distinguir enemigos que se encuentran detrás de puertas o paredes; las unidades de IA pueden quedarse atascadas en entradas o pasajes estrechos; en la mayoría de los casos, el radio de acción de una granada es demasiado limitado como para resultar efectivo; y los personajes a menudo desaparecen en el modo multijugador. Estos problemas no arruinan el juego, pero restan esplendor a un producto realmente brillante.

Pequeños problemas aparte, Tom Clancy's Rainbow Six es un apasionante paquete de acción cargado hasta los topes de una jugabilidad tensa e inquietante y una tecnología de lo más capaz. Pone patas arriba todo lo que creías saber acerca del juego de acción en primera persona con unos resultados apasionantes.



Final Fantasy VII



Categoría: Juego de rol	**Precio (Sin IVA):** 7.995 pesetas
Fabricante: Square	

Editor: Eidos Interactive *www.eidosinteractive.com*
Distribuidor: Proein *(Tel: 91-576 22 08)*

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; lector CD-ROM de 4x; Pentium 133 (con tarjeta aceleradora 3-D, P166 en caso contrario); 32MB de RAM; 260MB de espacio en disco; tarjeta de sonido compatible con DirectX	Pentium 200; tarjeta aceleradora 3-D basada en 3Dfx; 460 MB de espacio libre en el disco duro; Gamepad

Multijugador: no

Fue demoledor en la PlayStation, pero ¿consigue brillar con igual fuerza en el PC?

Los juegos de rol diseñados para consolas de videojuegos son un mundo completamente distinto de los diseñados para el PC, de modo que tal vez sea mejor no comparar la adaptación al PC de Final Fantasy VII con el original para PlayStation. Quizá no es justo quejarse de que la PlayStation, con su procesador de 33Mhz, 2 MB de RAM y un CD-ROM de doble velocidad, funcione más rápido y permita un control más inmediato que un Pentium 200 con 64 MB de RAM y un lector de CD-ROM de 12x.

Por otra parte, los usuarios de PC que se enamoraron de Final Fantasy VII al verlo en la PlayStation de un amigo -y luego se preguntaron si estaría disponible para ordenador, y cuándo- merecen saber cómo ha aguantado el juego la migración a su máquina. La respuesta es: bastante bien, pero tal vez no tanto como cabría esperar.

Para los jugadores que no estén familiarizados con Final Fantasy VII, se trata de saber si este videojuego de rol es tan bueno como suelen serlo los juegos de rol diseñados específicamente para PC. La respuesta es: sí y no.

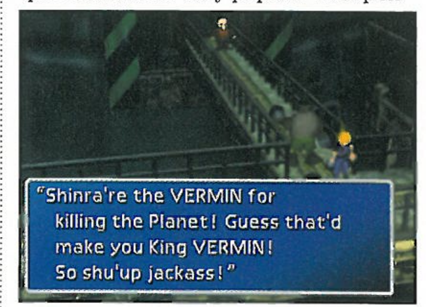
La séptima entrega de esta serie, que se ha hecho muy popular en Japón (tenemos noticias de que la última versión ha llevado a algunos jugadores nipones a emplear la violencia), cuenta la historia de Cloud Strife, un joven guerrero que está decepcionado de la vida militar y se convierte en mercenario. Al empezar el juego, acaba de ser contratado para ayudar a un grupo rebelde llamado Avalanche a destruir un reactor Mako, una enorme máquina que sorbe la vida de su planeta, proporcionando grandes beneficios para una megacorporación diabólica conocida como Shinra. A Cloud le importa un pimiento el planeta; se mueve simplemente por dinero. Naturalmente, ganará en corazón a medida que transcurre la historia, y terminará ayudando a Avalanche y emprendiendo una larga y peligrosa búsqueda para encontrar un lugar legendario conocido como Promised Land (la tierra prometida) e impedir a un conocido malvado llamado Sephiroth que llegue primero.

El entorno tiene el característico sabor de un juego de rol (RPG) de tipo videojuego, que puede resultar extraño a muchos jugadores de PC. En la mayoría de escenografías se advierte una importante influencia de la animación japonesa; la música es generalmente horrible y repetitiva; una simple figura representa a todo el grupo de aventureros cuando viajan por el mapa; los monstruos no aparecen hasta que la fiesta se convierte de pronto en combate; y la interfaz es muy simple (de hecho, es más jugable con un gamepad). Si has jugado y disfrutado con otros RPG de consola de videojuegos, puede que te sientas a gusto; si no es así, FF7 tardará en encandilarte.

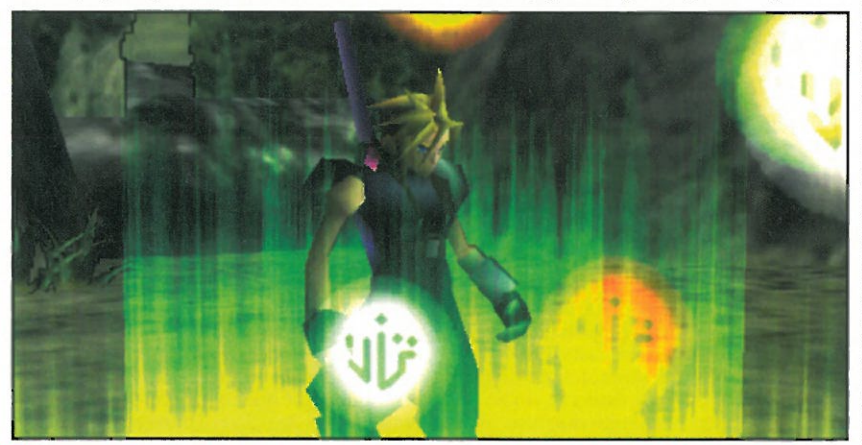
Como en cualquier buen juego de rol, las habilidades de tus personajes evolucionan en el transcurso del juego y en función de la situación. También puedes modificar sus valores utilizando los elementos mágicos adecuados.

La simplicidad del juego no es necesariamente un inconveniente. La mayoría de tareas, desde combatir hasta conjurar hechizos o el uso del inventario, se controlan con unos pocos botones o teclas, siempre los mismos, de modo que la interfaz pronto se convierte en algo intuitivo. Por otro lado, los sistemas de magia y combate no sólo son simples, sino incluso elegantes… pero en tiempo no-real.

La magia en FF7 gira alrededor de unas esferas especiales denominadas Materia, que dan poder para conjurar



Quizás los diálogos no son lo mejor, pero normalmente cumplen con su función.



Con sus dramáticos fondos en 2-D y una animación «meramente funcional», los hechizos de las secuencias de combate (en tiempo no-real, pero en 3-D) son el aspecto visualmente más agradable.

hechizos a sus poseedores: las Materias de luz permiten herir al enemigo con rayos celestes; las de hielo producen hechizos para helar, etc. Cada arma o parte de armadura tiene un número de espacios para contener Materia. Por regla general, cuanto más avanzada sea el arma, más espacios tiene. Y algunos espacios están vinculados, de modo que una esfera de Materia puede emparejarse con otra que modifica su poder. Restore Materia («restaurar materia») colocado en un espacio vinculado con All Materia («todo materia») permite conjurar un hechizo de curación sobre todos los miembros de tu compañía a la vez, por ejemplo. Finalmente, los Materia aumentan de poder con cada uso, permitiendo a los personajes acceder a nuevos hechizos más potentes.

El único aspecto de FF7 que no es simple en absoluto es su argumento. Algunos usuarios de PC aficionados al rol no dudarán en juzgarlo como «demasiado lineal»: no permite que tus personajes vagabundeen por ahí con la libertad característica de los RPG tradicionales; no obstante, su naturaleza lineal le permite contar una historia completa y coherente, que es genuinamente épica y envolvente.

Por desgracia, los diálogos son otra cosa: un guión bastante pobre. Probablemente, éste es el resultado de los diálogos japoneses originales, que no pasan de mediocres -como suele ocurrir con todos los títulos nipones-, sumado a una traducción carente de originalidad.

El juego tiene otros fallos, algunos de los cuales provienen de un fracaso en el intento de sacar partido a todas las capacidades del PC. Como tantos otros juegos llegados al PC a partir de una consola (que no pueden guardar grandes archivos), FF7 no te permite guardar el juego cuando quieras: sólo puedes grabar tus progresos cuando llegas a puntos específicos de guardado (o cuando estás viajando por el mapa del mundo, al que no llegarás hasta haber jugado durante ocho o diez horas). El movimiento con las teclas del cursor o el gamepad es en ocasiones difícil, un problema que podría haberse resuelto fácilmente aprovechando el ratón del PC. Y las conversaciones del juego se ejecutan mediante textos en lugar de con secuencias de voz.



Hallar un camino para pasar esta puerta es uno de los muchos rompecabezas sin combates del juego.



Algunos hechizos son divertidos y con un aspecto gráfico impresionante.

Aparentemente, en lugar de mejorar el juego para PC, Square sólo ha hecho lo necesario para que su título de PlayStation funcionara bajo Windows. Esto se nos antoja un tanto decepcionante, aunque FF7 sea, de todos modos, un gran juego.



Materia 101

El excepcional sistema de magia de Final Fantasy VII gira alrededor de esferas de Materia, que pueden alterar los atributos de los personajes y les permiten conjurar hechizos o invocar a poderosas criaturas. Emplear de un modo adecuado las esferas que encuentres resulta clave para el éxito.

• Independientes (Púrpura)

Las esferas púrpura ayudan al personaje que las lleva, ya sea potenciando ciertos atributos o incrementando los puntos de impacto y los de magia. Utilízalas para compensar las debilidades de los personajes más afectados.

• Apoyo (Azul)

Las azules potencian los efectos de otras esferas. La denominada All Materia resulta muy útil, porque permite que el hechizo al que está vinculado afecte a todos tus enemigos o aliados a la vez.

• Mandato (Amarillo)

Las esferas amarillas permiten acometer una variedad de acciones durante el combate. Las denominadas Sense («sentido») permiten ver cuánto daño ha recibido un enemigo; Steal («robar») permite recoger ítems de los malos; Enemy Skill («técnica o habilidad del enemigo») te permite iniciar ataques que han sido usados contra ti en el pasado, etc.

• Magia (Verde)

Las esferas verdes son las más comunes. Incluyen hechizos de ataque como Fire («fuego») y de curación como Restore («restaurar»). Vincula esferas verdes a otras azules para cambiar sus efectos.

• Invocación (Rojo)

Las de invocación son, con mucho, las esferas más poderosas. Te permiten llamar a poderosos monstruos para que luchen a tu lado (y esto incluye desde un demonio infernal a un dragón celeste).

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

90%

LO BUENO: Bonitas secuencias de lucha; larga y convincente historia; un estilo de juego único.

LO MALO: Fondos 2-D, un guión pobre, no se parece a los RPG de PC, requiere una enorme cantidad de espacio en el disco y los puntos de guardado están preestablecidos.

CONCLUSIÓN: Este enorme éxito de PlayStation no está destinado a cambiar el mundo de los juegos de rol para PC, pero sigue siendo un gran juego. Si tienes ambos soportes (PC y PSX), quédate con el de la consola.

Motorhead

PARA PC Juegos y Jugadores SELECCIÓN

Categoría: Arcade
Fabricante: Digital Illusions !!!!!
Precio (Sin IVA): 5.990 pesetas
Editor: Fox Interactive (www.foxinteractive.com)
Distribuidor: Arcadia (Tel: 91 329 42 35)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 90 MHz; 16 MB de RAM; 100 MB de espacio libre en el disco duro; DirectX 5.0 y tarjeta gráfica SuperVGA compatible.	CD-ROM de 8x, Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM; tarjeta aceleradora 3Dfx Voodoo Graphics o Voodoo Rush; tarjeta de sonido compatible; Joystick/gamepad.

Multijugador: Módem serie/nulo; módem a 28,8 Kbps; IPX; TCP/IP; máximo número de jugadores: 8 (hasta 12 con la versión 1.2 del parche); extensible.

¿Buscas acción y velocidad? Esto es lo que el médico nos ha recetado.

Incluso si aprecias muchísimo el realismo de tus simulaciones de carreras para PC, tienes que admitir que, a veces, no hay nada tan agradable como pegar unos saltos inhumanos al volante de un coche de alto rendimiento y disfrutar de una increíble velocidad sin límites.

Nos estamos refiriendo a las carreras de estilo arcade, donde todo lo que necesitas saber es cómo manejar el volante, frenar y pisar el pedal a fondo. Si éste es el tipo de acción que deseas, con Motorhead vas en la dirección correcta. No hay un solo aspecto realista en este simulador de carreras ambientado en una futurista «liga transatlántica de velocidad», exceptuando una sola cosa: consigue transmitir perfectamente la sensación de velocidad.

En Motorhead, no puedes optimizar tu coche: debes limitarte a escoger un modelo y seleccionar un circuito. Sólo tres categorías (velocidad, aceleración y agarre) sirven para clasificar los 10 coches del juego, así que no necesitas tener nociones de física para decidir qué modelo responde mejor a tu estilo de conducción o en qué pista debes correr.

El circuito de la «liga transatlántica de velocidad» consta de ocho pistas ficticias (aunque sólo seis están contempladas en el manual), y cada una está emplazada en un entorno único, desde los cielos nublados de Red Rock y los tramos urbanos de Neo City hasta la pintoresca costa de Olympos. Para añadir más emoción, se han incluido objetos a pie de circuito, como los edificios de oficinas, las luces de la calle y las vallas publicitarias. También es probable que te sobresalte un aerodeslizador pasando a todo trapo por encima de tu cabeza cuando cruces la meta en Goldbridge.

Una simple captura de pantalla no hace justicia a Motorhead: tienes que ver esos coches corriendo endiabladamente por la pista para apreciar los gráficos y la jugabilidad de este título de carreras.

Puedes jugar con Motorhead sin disponer de una tarjeta 3-D, pero aunque los gráficos representados (rendered) por software resulten aceptables, no son nada comparado con lo que puedes ver con una tarjeta aceleradora 3-D. Luz translúcida, niebla, reflejos ópticos, sombras y demás florituras se combinan para proporcionar a Motorhead un sorprendente nivel de realismo visual (lo que contribuye en gran medida a crear la impresión de que estás conduciendo un coche increíblemente rápido).

Los oponentes controlados por el ordenador son sorprendentemente duros de pelar y te darán mucha guerra incluso en el nivel «Fácil». Durante la carrera, se producen numerosos choques y porrazos. Aprender a sacar de la pista al contrincante sin salir de la carrera es vital para el éxito: no hay forma más rápida de adelantar a alguien consiguiendo que se empotre contra algo. Cruza una rampa a toda velocidad y podrás tocar el firmamento con tus propios dedos (¡en Neo City puedes recorrer toda una manzana de edificios ¡volando por los aires!). A menudo, los choques tienen como consecuencia inmediata saltos y vueltas de campana espectaculares, pero, desafortunadamente, los coches no sufren ningún daño: puedes volver a la competición incluso después de estrellarte contra un muro a toda velocidad.



Hasta que no has obtenido una clasificación lo suficientemente alta en la Liga, sólo están disponibles dos pistas: una decisión de diseño que irritará a algunos jugadores.

Por supuesto, no hay nada como competir contra oponentes humanos, y Motorhead está equipado con una completa serie de opciones multijugador. Es posible jugar a través de módem, puerto serie, LAN e, incluso, a través de Internet. Lo mejor de todo es que puedes optar entre diversas versiones multijugador.

El mayor inconveniente de Motorhead es que, en una primera fase, sólo se puede competir con tres automóviles y en dos pistas. La única manera de ganar el derecho a acceder a los otros coches y pistas es obtener una buena clasificación en las primeras competiciones de la Liga. Esta característica puede ser frustrante si tienes problemas para superar alguna de las dos primeras pistas.

Aparte de este inconveniente, hay una cosa que se echa de menos en Motorhead, y es... la música del juego. Aunque ya se sabe que no se puede tener todo en esta vida.



VEREDICTO FINAL



LO BUENO: Los gráficos logran imprimir al juego una sensación de velocidad; puedes generar numerosas versiones multijugador.

LO MALO: Un número limitado de pistas y vehículos hasta que logras una buena posición; no se producen daños en los coches cuando chocan.

CONCLUSIÓN: Motorhead es un buen juego de carreras de estilo arcade.

Incoming

Categoría: Acción	**Precio (Sin IVA):** 7.450 pesetas
Fabricante: Rage Software	

Editor: Rage Software (www.rage.co.uk)
Distribuidor: Friendware (Tel: 91 308 34 46)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 2x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 44 MB de espacio libre en el disco duro; acelerador 3-D compatible con Direct3D / 4 MB de memoria; tarjeta de sonido compatible con Windows.	Pentium a 200 MHz; 32 MB de RAM; joystick/gamepad.

Multijugador: módem serie/nulo: sí; módem: sí; IPX: 2 a 8 jugadores; TCP/IP: 2 a 8 jugadores; máximo número de jugadores: 8; pantalla partida para 2 jugadores

Rage Software llega a lo más alto en efectos visuales, pero si buscas un juego con sustancia, quedarás decepcionado.

Si juegas a suficientes juegos de ordenador, podrás llegar a la conclusión de que cuando el Ser Supremo creó el cosmos, dejó caer unos cuantos carteles interestelares en los que podía leerse «planeta listo para ser invadido; toma la próxima salida y gira a la derecha». Sí, la historia de la invasión alienígena es ya extraordinariamente antigua, pero, con este argumento de fondo, a la mayoría de jugadores no le preocupa lo más mínimo destruir cuanto está a su alcance, siempre que la acción sea rápida, furiosa y con un grado razonable de pirotecnia.

Pero hablemos de Incoming. El guión no puede ser más fastidioso: los alienígenas asolan las fuerzas de la Tierra en la Luna antes de bajar al planeta a acabar el trabajo. Sin embargo, no pasarán cinco minutos de juego antes de que olvides ese sentimiento de «¡otra invasión extraterrestre, no, por favor!» y corras a buscar un teléfono para informar a todos tus amigos de que has encontrado un juego tan demoledor en los aspectos visuales que tienen que verlo para creerlo.

¿Cómo de bueno parece este juego? Pues bien: sabes que tienes una piedra preciosa en tus manos cuando pasas las de Caín para describir de una forma precisa cómo son los gráficos. Los ambientes -- desde desiertos polvorientos al helado Ártico, pasando por la exuberante verdura africana- están fabulosamente texturizados y detallados: si alguien hubiera creado un paisaje virtual para un juego mejor de lo que lo han hecho en Incoming, nos gustaría verlo.

Además, los bellos efectos visuales no se limitan al terreno. Cada objeto los aviones y tanques enemigos, las torretas antiaviones, los vehículos que pilotas e incluso los edificios que debes proteger para repeler la invasión) parece tan real como cualquier cosa que pudieras encontrar en una simulación de calidad.

Con todo, lo auténticamente exitoso son los efectos visuales, como los rayos, las humaredas translúcidas y las increíbles explosiones. Dispara tus láseres y el suelo se ilumina con un matiz púrpura mientras el rayo alcanza su objetivo; dispara un misil aire-aire y quedas envuelto en una ténue humareda y un brillo de color naranja mientras se dirige a toda velocidad a dejar su carga. Cuando se carga el ambiente y las naves chocan y arden y el armamento ilumina el cielo, todo entero llega a ser algo... bueno, claramente psicodélico. Todo esto si dispones de una tarjeta 3-D, claro. Los PC no acelerados no la necesitan.



La superioridad gráfica de Incoming brilla incluso en el juego de estrategia arriba/abajo, con fuentes de luz que emanan de los misiles y que son apreciables incluso en el modo sin zoom.

Rage Software ha diseñado el modo Campaign («Campaña») de Incoming de forma admirable, por lo que te enfrentarás a distintos desafíos tácticos al cambiar constantemente los vehículos y las armas que están bajo tu control (vuelas en una única nave en el modo Arcade). Una secuencia típica sería así: controlas una batería antiaérea mientras los bombarderos y los cazas se acercan a la base, te montas en un helicóptero para ocuparte de los objetivos terrestres y aéreos mientras recibes suministros, saltas a un tanque y te enfrentas a las fuerzas enemigas terrestres, y finalmente vuelas en un jet y escoltas a un un avión de carga amigo. Incluso hay un modo Campaign Tactics («Táctica de Campaña») que se juega como un título de estrategia arriba/abajo, pero con un control perezoso y una forma de juego superficial (te limitas a enviar unidades para contrarrestar los ataques enemigos), de modo que el esfuerzo resulta inútil. La acción multijugador está soportada a través de red local (LAN), TCP/IP, módem e incluso pantalla partida, pero como ningún servicio de juegos que conozcamos dispone de Incoming, encontrar a un oponente puede resultar muy difícil.

Por último, muchos jugadores se cansarán de las secuencias de juego repetidas: el paisaje, los enemigos y las naves pueden parecer distintos, pero la acción provoca una extraordinaria sensación de repetición después de avanzar por cuatro o cinco de los diez niveles. Sin embargo, si tus gustos caen en lo simple, aquí tienes buenos argumentos para poner contento al dedo que aprieta el gatillo.



Puedes manejar cañones antiaéreos para deshacerte de los extraterrestres.

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

75%

LO BUENO: Posee algunos de los mejores efectos visuales que hemos encontrado en un juego.

LO MALO: La acción se vuelve repetitiva en poco tiempo a pesar de los diversos vehículos existentes; el juego de estrategia arriba/abajo es un añadido.

CONCLUSIÓN: Aunque divertido en un primer momento, cansará pronto a quienes busquen un juego consistente.

WarGames

Categoría: Estrategia	**Precio (Sin IVA):** 5.990 pesetas
Fabricante: Interactive Studios	

Editor: MGM Interactive (www.mgm.com)
Distribuidor: Electronic Arts (Tel: 91 304 70 91)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 35 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible con Windows; ratón.	Pentium a 200 MHz; 32 MB de RAM; acelerador de gráficos basado en 3Dfx Voodoo; 100 MB de espacio libre en el disco duro.

Multijugador: módem serie/nulo; módem a 28.8 Kbps; IPX; TCP/IP; máximo de jugadores: 8; servicio de Internet gratuito: www.mplayer.com.

No te preocupes. No hay ningún vídeo de Dabney Coleman o Matthew Broderick en este juego. Sólo es un más que correcto juego de estrategia en tiempo real.

WarGames, de GM Interactive, se añade a un curioso y creciente subgénero de juegos de ordenador relacionado con películas: concretamente, una «película tan vieja que los jugadores jóvenes no la recuerdan».

De todas formas, WarGames representa un fenómeno histórico relevante, ya que fue una de las primeras películas que trataban de vídeojuegos y hackers. El nombre del juego parecería más lógico si tuviera que ver con la película algo más que la simple reproducción de los nombres de algunos personajes y la licencia, pero mucho nos tememos que no se puede tener todo. Aunque la relación con la película es, como mucho, lejana, WarGames es un juego de estrategia en tiempo real sorprendentemente sólido que no depende de conjuras de hace 15 años. Afortunadamente, no se ha utilizado ninguna secuencia de vídeo, y personajes como el Professor Falken y David Lightman sólo aparecen como referencias en las introducciones.

Entre los juegos de estrategia en tiempo real que se presentaron en la feria E3 de 1997, WarGames fue uno de los que nos llamó la atención. Su principal atractivo era el motor de gráficos en 3-D, que incluía la novedad de la rotación completa y el zoom para la tan manida fórmula del «construye la base/construye a tus hombres/machaca al enemigo/vuelve a empezar». Como era de esperar, Bungie les ganó a todos con su juego táctico 3-D Myth (bastante más atractivo). Con todo, WarGames mantiene un buen aspecto y se juega bien. No encierra grandes sorpresas, pero aparece sólido y divertido en un género en el que esto no abunda.

Quienes jueguen con WarGames y esperen algo parecido a una «guerra termonuclear global» contra WOPR quedarán decepcionados. El juego, esencialmente, muestra un enorme ordenador militar que se protege a sí mismo, y desecha el resto del argumento de la película War Games. La Guerra Fría y el elemento nuclear no aparecen, y son reemplazados por un enfrentamiento entre las fuerzas mecánicas hechas, desplegadas y controladas por WOPR (en un intento de iniciar una guerra global) y las fuerzas humanas que intentan evitarlo. A partir de ahí, el juego se desarrolla siguiendo un cómodo patrón de unidades que se construyen y objetivos a conquistar.

La campaña puede jugarse desde cualquiera de los dos bandos (humano o WOPR) en series de misiones a gran escala, pero no existen misiones individuales o editor de misiones. El apoyo al modo multijugador para entre dos y ocho jugadores, con alojamiento gratuito de Mplayer y direccionamiento IP para juegos TCP/IP, es estable y flexible. Las misiones de 30 campañas que ofrece



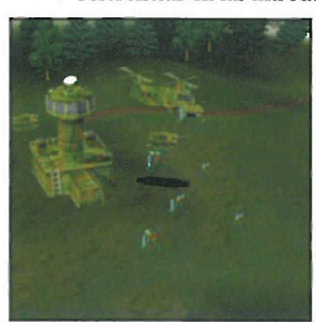
Uno de los Walkers Mark 1 de WOPR sube la carretera hacia el tanque Dragoon.

el juego son bastante potentes, con grandes mapas y múltiples objetivos.

El juego se desarrolla de forma seminarrativa a medida que recibes mensajes de correo electrónico desde el cuartel general, el Professor Falken, WOPR y otros. La gestión de recursos se reduce a conseguir fondos a través de unidades de hackers que pueden penetrar en ordenadores para transferir dinero. Estos fondos son luego utilizados para construir estructuras y unidades.

El telón de fondo de estas misiones es una serie de terrenos correctamente representados (rendering) y acelerados en 3-D por hardware que van desde montañas hasta pueblos o ciudades en un único mapa. Lugares reales como Nueva York y Arabia Saudita están esparcidos por el desierto, el campo, montañas, valles, terrenos tropicales y urbanos, que confieren un sentido realista y de cohesión narrativa al juego. Aparentemente, todos estos lugares parecen maravillosos. Las colinas dan paso a los ríos y los océanos. Enormes edificios se ciernen sobre las batallas y las unidades de camuflaje mientras los barcos crean un impresionante efecto de escala. La iluminación, las explosiones, el movimiento de las unidades y otros efectos visuales sobrepasan con mucho los de Total Annihilation. Unas condiciones meteorológicas cambiantes como nieve o lluvia no sólo dotan al juego de un saludable aspecto, sino que también afectan al movimiento y a los resultados.

Las unidades mecanizadas representadas resultan atractivas, mientras que las de infantería exhiben un aspecto más bien tosco. Al utilizar sólo el software de representación, la calidad visual se resiente, y los jugadores que no dispongan de la carta de gráficos adecuada, advertirán que no se cumplen los estándares habituales. Una interfaz simplista y



Visualmente, las unidades de infantería son el ingrediente débil: parecen ideales para los jugadores de PlayStation.



La visión en perspectiva se puede hacer girar y acercar o alejar con el zoom.



Esas fuerzas de enemigos perfectamente alineadas son imposibles en otros juegos. Pero... ¿verdad que lucen bien?

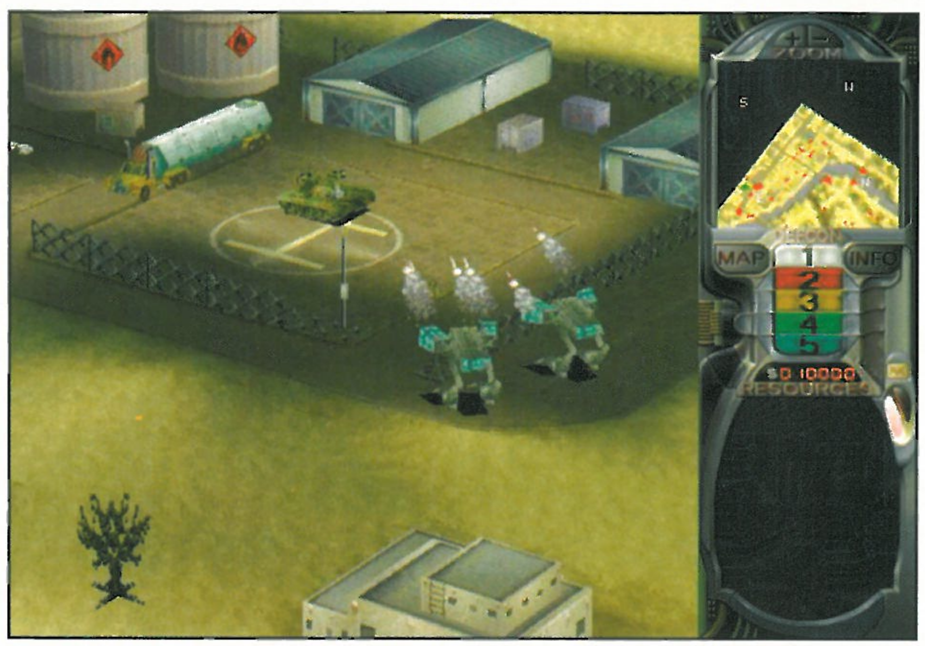
¿Jugamos?

La vocecita computerizada de WOPR/Joshua que llega a través del ordenador de David Lightman (Matthew Broderick) fue uno de esos hitos culturales de principio de los 80, cuando los niños se quedaban enganchados y se pasaban mucho tiempo y dinero en arcades. ¿Te acuerdas del Commodore 64? Pues entonces seguramente recuerdes esa película y su rancia (aunque extrañamente efectiva) moraleja antinuclear: la única manera de ganar es no jugando.

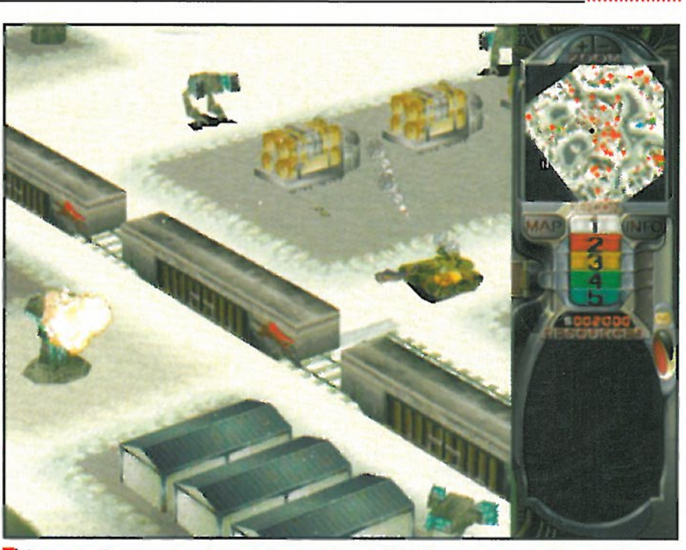
El guión narraba cómo un adolescente Lightman intentaba penetrar en el ordenador del fabricante de juegos Protovision para poder jugar con juegos todavía no comercializados. En lugar de eso, se introducía en WOPR, un ordenador del Centro de Control de la OTAN (NORAD) diseñado para lanzar automáticamente armas nucleares. el chico empieza el juego de la «guerra termonuclear global», y descubre que WOPR no sabe que es un juego.

La página de admiradores del WarGames de Christopher Null (en Internet en www.geocities.com/SiliconValley/Lab/6440/) ofrece algunas golosinas interesantes:

- Kevin Kostner rechazó el papel de protagonista en WarGames por una secuencia en The Big Chill (1983) que, al final, fue cortada.
- Los estudios enviaron una máquina de Galaga y otra de Galaxians a casa de Matthew Broderick, donde practicó durante dos meses para prepararse para la secuencia arcade.
- El modelo TRS-80 que se utilizó para penetrar en el NORAD estaba programado para hacer aparecer las palabras correctas en la pantalla, fuesen cuales fuesen las teclas que se pulsasen.
- Todos los exteriores se rodaron en el oeste del estado norteamericano de Washington. El cuartel general del NORAD se construyó en las Cascades; el aeropuerto de Oregón era en realidad Boeing Field; Goose Island era Anderson Island, en Washington. El último ferry sale de la isla a las 6:30 y, si se te escapa, te quedas allí.



La iluminación en tiempo real y la suavidad de la textura son dos de los tratamientos visuales que han sido posibles por el soporte de aceleración por hardware.



Los paisajes son grandes e interesantes en WarGames, como esta estación, que forma parte de un mapa mucho más grande.

una infantería que recuerda a los dibujos animados traicionan el desarrollo simultáneo de WarGames para PlayStation y para PC. Casi toda la información y los mandos están en pantalla al mismo tiempo, y los mandatos de interfaz se reducen al más simple nivel. Pueden agruparse unidades, optar entre dos velocidades de movimiento y dar una orden de «patrullar», «ocupar» o de «ataque», pero no existen más mandatos sofisticados. Esto resultará decepcionante para jugadores acostumbrados a opciones más complejas de control de juegos de estrategia en tiempo real (RTS).

Igual que con otros juegos RTS, orientarse supone un serio problema, mientras que las unidades de IA representan una complicación menor. Las unidades pueden encontrar su ruta con bastante facilidad a través de mapas de grandes superficies, pero acaban apelotonadas con otras unidades con demasiada facilidad. Cuando esto ocurre, a menudo se paran. Sacarlas de allí exige un gran esfuerzo, ya que giran, vuelven a girar y se mezclan entre sí. Sin la capacidad de ordenar una agresión por la IA, las unidades también tienden a huir ante los enemigos en lugar de permanecer quietas. Si se las agrupa y ordena que se estén quietas, mantendrán una posición. A consecuencia de los niveles de terreno variables, puedes organizar emboscadas y atraer a unidades (posiblemente de forma demasiado fácil) a los valles para luego eliminarlas en masa.

Si bien no hay auténticas sorpresas al jugar con WarGames, se trata de un juego de estrategia en tiempo real con el que se puede disfrutar. Dios sabe que no necesitamos otro título RTS, pero, si aparecen, esperamos que sean al menos tan divertidos y efectivos como éste.



VEREDICTO FINAL

81%

LO BUENO: Eficaz motor 3-D. Grandes mapas con objetivos de misión móviles.

LO MALO: Unidades con capacidades pobres. No resulta extraordinariamente interesante. No hay misiones individuales o editor.

CONCLUSIÓN: Buen desarrollo del juego y representación visual, pero carece de opciones para las misiones.

Urban Assault

Categoría: Acción/estrategia	Precio (Sin IVA): 7.990 pesetas
Fabricante: TerraTools	

Editor: Microsoft (Tel: 902 197 198; www.microsoft.com)
Distribuidor: Proein (Tel: 91-576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 100 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible con Windows; ratón	Pentium II; 32 MB de RAM; acelerador basado en 3Dfx Voodoo-Graphics; joystick; acelerador; timones

Multijugador: módem serie/nulo; módem de 28,8 Kbps; IPX; TCP/IP; máximo de jugadores: 4; servicio gratuito de Internet: www.zone.com.

La respuesta de Microsoft a Battlezone es una saludable entrada en el sector de juegos de acción/estrategia, con una agradable mezcla de elementos de ambas categorías.

La sabiduría popular advierte que la combinación de acción a ritmo rápido con la gestión de recursos, construcción de unidades y elementos de control del género de estrategia en tiempo real no funciona. En teoría, la sobrecarga de trabajo del jugador es demasiado elevada, sus tareas demasiado complejas y el resultado demasiado desalentador. Sin embargo, el inteligente diseño de Uprising y de Battlezone demostraron que esta teoría es incorrecta. Ahora, Microsoft ha entrado en la pelea con Urban Assault, casi tan logrado como Battlezone, aunque su mediocre Inteligencia Artificial a veces inclina la escala de sobrecarga de tareas y hace que todo resulte algo inmanejable.

Urban Assault es muy astuto y está bien realizado. Desde la machacona y altamente cinematográfica introducción hasta la complejidad del mundo en que se desarrolla el juego, se las arregla para llevarte de forma efectiva y completa por este viaje. Situado en el futuro, en la buena y vieja «Terra Firma» (la Tierra), el campo de batalla es conocido por los combatientes como «el gran error»: un apocalipsis posnuclear tras el que la gente vive apelotonada en ciudades construidas bajo cúpulas. Si tenemos en cuenta cómo ha quedado el planeta, es sorprendente la cantidad de gente dispuesta a luchar por él. Los alienígenas Mykonians y Sulgogars combaten a los humanos y luchan entre sí por el control del planeta. E incluso los humanos, divididos entre los Ghorkovs y los Taerkastens, se mueren de ganas de destruir el mundo.



Proteger la host station («base central») y, al mismo tiempo, destruir al enemigo es el punto capital del juego.

Todos este rifirrafe pone a cinco fuerzas combatientes en un espacio muy reducido para pelearse, a veces uno contra uno, a veces todos a la vez. De todas formas, como quedan pocos humanos, la lucha ha sido confiada a los tanques, helicópteros y aviones. Tú eres un robot modificado quirúrgicamente y con rango de general, y dispones de control sobre todas esas unidades, así como sobre cualquiera que se encuentre combatiendo. Una Host Station («base central») cumple las funciones de base de operaciones, estación de control y unidad de construcción, todo en una sola instalación. Ésa es la unidad clave de la misión: una base enorme y flotante que debe ser protegida a cualquier precio o se termina el juego.



Los gráficos acelerados por hardware son realmente impresionantes, con explosiones espectaculares y efectos de representación (rendering) por todo el juego.

La base obtiene su energía de centrales energéticas y la utiliza para mantenerse viva, construir nuevas unidades y desplazarse de un lugar a otro. Sólo unas pocas de esas centrales energéticas aparecen en cada mapa y es necesario defenderlas. Sin bases, no tendrás energía ni la capacidad de crear nuevas unidades o reparar daños. Las misiones terminan cuando tus fuerzas consiguen controlar una puerta luminosa desde donde podrás empezar una nueva misión.

Más allá de los confines de las misiones de campaña individual, la estrategia a largo plazo de Urban Assault se desarrolla de forma muy parecida a las misiones multiterreno de Command & Conquer, que incluyen seleccionar qué territorio vas a invadir a continuación. En Urban Assault se ha dado más importancia a este aspecto que en C & C: algunos de los territorios no pueden ser conquistados sin la tecnología que se gana en otros territorios. Afortunadamente, la presentación explica todo esto.

Cuando una misión ha sido aceptada, entrarás en la zona de combate. Aquí, los mapas aparecen divididos en cuadrados, cada uno de los cuales es propiedad de fuerzas amigas, enemigas o neutrales. Algunos de los cuadrados son indispensables para la misión, ya que contienen avances técnicos o bases enemigas. Cuantos más cuadrados poseas alrededor de una estación de energía, más poderoso serás. Como puedes saltar de estación de energía en estación de energía, tu base puede introducirse profundamente en territorio enemigo para lanzar ataques. Desgraciadamente, los enemigos no siempre parecen lo suficientemente inteligentes como para utilizar esta táctica y raramente mueven sus bases, ni siquiera cuando están siendo atacados.

El centro principal del juego es tu estación, aunque se puede acceder a los controles de unidad tanto desde capas (overlays) definidas en la estación misma como desde alguno de los numerosos

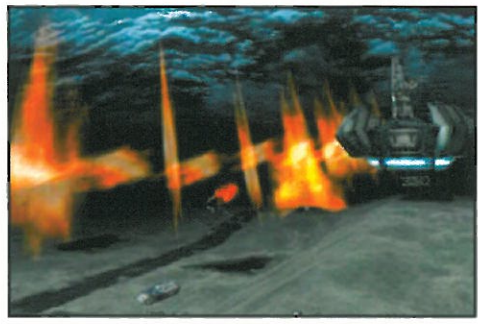
vehículos. Estas capas son sencillas y prácticas e incluyen una innovación que Battlezone podría haber utilizado. El menú escuadrón te permite agrupar unidades a través del sistema de Arrastrar y soltar mandatos de Windows. De este modo, puedes dar órdenes a un grupo. Además, a los grupos pueden añadirse unidades de reserva que, instantáneamente, asumirán sus órdenes y empezarán a luchar. Un árbol de Inteligencia Artificial de cinco niveles te permite graduar la agresividad desde la retirada absoluta hasta el asalto, con órdenes como «id directamente al objetivo» y «conquistad todos los territorios que encontréis por el camino». El grado con el que las unidades obedecen estas órdenes es inconsistente y a menudo las unidades empiezan a perseguir a los enemigos cuando se supone que deben ir a un punto preciso.

Creadas con un método de construcción inteligente, las unidades se crean de forma casi instantánea e incluyen una considerable variedad de elementos terrestres y aéreos con blindados y armas. Evidentemente, puedes saltar a cualquier vehículo en cualquier momento y, afortunadamente, el modo acción es ampliamente satisfactorio, aunque a veces no puedes evitar la sensación de haber sido abandonado. Esto es a consecuencia de la lentitud de los mandos y la poco creíble sensación de movimiento e inercia. El modelo físico está poco logrado, pero es fácil adaptarlo. El sistema de daños es más curioso, ya que los helicópteros pueden atacar al suelo o a edificios y sufrir daños mínimos, pero son destruidos con sólo algunos disparos si éstos se hacen desde el aire. Una vez más, esa sensación de desamparo.

El principal problema al tomar el mando de una unidad es el importante incremento de armamento y efectividad que recibe. En pocas palabras, no se puede jugar con este juego sin tomar el control de puntos clave. Las unidades pueden iniciar un ataque o penetrar en un área, pero actúan de forma poco efectiva y sufriendo pérdidas muy importantes. Si seis helicópteros se enfrentan a doce, serán diezmados con facilidad, pero si tú estás en uno de ellos, te defenderás sin problemas. Esto es consecuencia de dos problemas. El primero, que la Inteligencia Artificial no pasa de ser de categoría media: las unidades, por sí solas, no son lo bastante listas y deben estar bajo el control humano. Dos: las unidades controladas por humanos son, simplemente, demasiado poderosas, barriendo a los enemigos a derecha y a izquierda con total impunidad.

También parece que se ha empleado poco esfuerzo para contrarrestar la táctica de huída de la base. En realidad, es peor en éste que en muchos otros juegos. Si construyes rápidamente una gran fuerza y atacas la base enemiga, todas las unidades enemigas desaparecen y el territorio entero pasa inmediatamente a estar bajo tu control. En una partida que jugamos, intentamos (de forma estúpida) utilizar diversas tácticas para penetrar poco a poco en territorio enemigo y construir mis fuerzas. Perdimos una y otra vez. Pero cuando, simplemente, abandonamos nuestra base, ganamos en menos de cinco minutos. La IA no es lo suficentemente hábil para contrarrestar esa táctica trasladando la base a otra estación de energía.

Visualmente, el mundo de Urban Assault resulta interesante. A diferencia de Battlezone, hay muchos edificios y estructuras. Después de todo, se llama Urban Assault («asalto urbano») y muchas de la misiones tienen lugar en grandes ciudades o sus alrededores, con enormes edificios que pueden ser destruidos. El colorido, de todas formas, es imperdonablemente gris y sombrío, a diferencia de los coloridos paisajes alienígenas de Battlezone. Por otro lado, las distintas razas tienen aspecto de auténticas razas extraterrestres, y presentan suficientes variaciones en fortaleza, debilidad y diseño de las unidades como para ser utilizadas en estrategias distintas y llevar a cabo misiones diversas. Cuando hay más de un combatiente en el mapa, también existe la posibilidad de disponerlos en luchas en las que se destruyen entre sí; algo agradable.



La bomba Stoudon es una de las mega-armas del juego. Si se dispara, lo barre todo del mapa.

Urban Assault no dispone de todas las sutilezas de Battlezone. En la mayoría de las misiones, se precisa fuerza bruta y un número extraordinario de combatientes, y desgraciadamente no se aleja demasiado de esta conocida fórmula. Las aventureras e imaginativas misiones de Battlezone aquí, simplemente, no existen. El juego se las arregla a través de un desarrollo más rápido, acercando el desarrollo del juego más a la acción que a la estrategia, pero esto no siempre funciona. Proteger tu base y dirigir un ataque a territorio enemigo puede resultar bastante frustrante, ya que tienes que saltar de una cosa a la otra. Una IA más potente podría haber hecho esto más llevadero.

Dejando todo esto aparte, Urban Assault es un juego enormemente entretenido. En algunos momentos resulta diabólicamente movido, pero ésa parece ser la intención: el manual especifica que es necesario controlar personalmente las unidades para conseguir la victoria. Si ya te has paseado por todo Battlezone, valdrá la pena que lo intentes con Urban Assault.

EL SEGUNDO GRAN ERROR

Después de que la Tierra entera se haya ido al infierno, distintos grupos humanos deben enfrentarse a una amenaza extraterrestre. Los cinco grupos luchan por el control de esa tierra asolada.



La resistencia

El jugador es la Resistencia y controla todas las fuerzas a través de un robot enlazado con la Base Central. La Resistencia representa la lucha final por la libertad y la democracia.



Los Ghorkovs

Un grupo fanático y prácticamente fascista de humanos que renacieron de entre las cenizas de Europa y Asia con un intenso odio a las fuerzas de la Resistencia. Su tecnología es prácticamente la misma que la tuya.

Los Taerkastens

Otro grupo humano que te odia, en este caso por su amor al medio ambiente y su odio a la tecnología. Han cambiado los avances tecnológicos por sólidos y potentes vehículos acorazados y aviones. Son los que disponen de mayor potencia de fuego entre los humanos.



Los Mykonians

Una raza de máquinas orgánicas, robots superinteligentes. Su máquina parásito se dedica a chupar energía de la Tierra. Disponen del armamento más potente de entre todas las fuerzas, pero poseen pocas armas.

The Sulgogars

Los Sulgs son una forma de vida orgánica: una raza parecida a plantas que mezcla la alta tecnología con elementos orgánicos a través de la manipulación genética. Son difíciles de destruir, pero su capacidad de fuego es muy reducida.



VEREDICTO FINAL



LO BUENO: Un mundo, unos enemigos y unas misiones bien construidos e interesantes. Fácil interfaz.

LO MALO: Tácticas defectuosas y precipitadas. Elevada penalización por no controlar las unidades. IA media.

CONCLUSIÓN: Una buena combinación de elementos de acción y de estrategia.

Team Apache

Categoría: Simulación	Precio (Sin IVA): 7.995 pesetas
Fabricante: Simis	

Editor: Mindscape (www.mindscape.com)
Distribuidor: Proein (Tel: 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 85; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz, 16 MB de RAM; tarjeta de vídeo SVGA de 2 MB de RAM; disco duro de 250 MB; tarjeta de sonido compatible con Windows; ratón	Pentium a 200 MHz; 32 MB de RAM; tarjeta aceleradora 3Dfx Voodoo Graphics, joystick; acelerador; timón

Multijugador: Módem a 28,8 Kbps; módem serie/nulo; 2 jugadores; IPX: 2-6 jugadores; TCP/IP: 2-6 jugadores; número máximo de jugadores: 6; servicio internet gratuito: www.mplayer.com.

El nuevo título de Mindscape se encuentra a medio camino entre los rigores de Longbow II y la acción de Comanche.

Todos los títulos de simulación tienen un propósito. A veces, su objetivo es demostrar los rigores físicos a los que se enfrenta una nave; otras, el énfasis recae en la mecánica de los aviones y la instrumentación y, en más de una ocasión, se alcanza un término medio. Por lo que se refiere a la simulación de helicópteros, se han practicado aproximaciones desde dos perspectivas. Apache, por ejemplo, no presenta un fiel reflejo del funcionamiento de las naves, pero logra plasmar la presión a la que se ve sometido un piloto en pleno vuelo cuando debe observar la situación y hacerse cargo de las armas. Longbow es muy diferente, y se centra sobre todo en la utilización adecuada de sensores para estudiar el campo de batalla.

Team Apache parte de un planteamiento totalmente distinto. El modelo de vuelo se situaría en la mitad de una escala imaginaria de realismo, mientras que el funcionamiento de las naves no pasaría de la parte baja de esa misma escala, algo lógico si tenemos en cuenta que, en una simulación militar como ésta, este aspecto nunca es el centro de atención. Como sugiere su nombre, todo el interés se centra en los elementos tácticos y de mando de un escuadrón de helicópteros de combate. Se ha trastocado el tema principal y en lugar de mantener el Apache en el aire y los sensores en los ajustes correctos, se ha optado por el cálculo, la planificación y gestión de una situación de combate. En este sentido, consigue salir a flote de forma admirable, aunque también hay que decir que por el camino quedan algunos fallos de consideración.

Aunque en la caja de presentación se aseguran buenas dosis de realismo puro y duro, semejante realismo no existe en la cabina del piloto. Los efectos de vuelo son buenos y se acercan bastante a las sensaciones y la dinámica del pilotaje de helicópteros, pero en el fondo se quedan cortos. La flotación es absurda. Es como si de la tierra emergiera un pedestal mágico escondido para aguantar a tu helicóptero cada vez que activas el modo para permanecer inmóvil en el aire, y las interrelaciones entre el cíclico, el colectivo y el timón no son demasiado fieles a la realidad. Como aspecto positivo, debemos destacar que quienes se pasaron una semana aprendiendo a manejar los controles de Longbow estarán encantados ante la curva de aprendizaje de este título, mucho menos pronunciada.

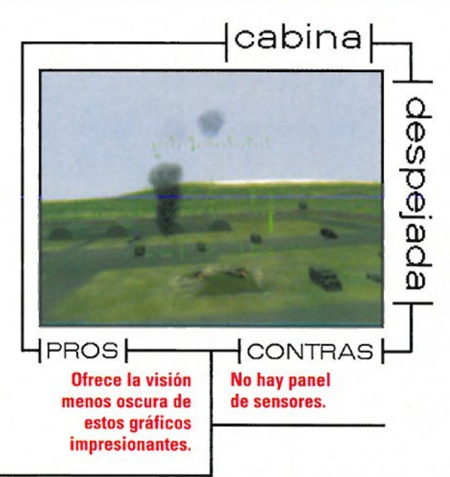


La cámara exterior te ofrece una buena vista de la acción, pero los controles son bastante desastrosos.

tres grados de ofuscación

LAS CABINAS NO SON EL PUNTO FUERTE DE TEAM APACHE. CADA UNA CUENTA CON UNA PECULIARIDAD DIFERENTE QUE LA CONVIERTE EN UN TANTO INÚTIL PARA EL COMBATE.

cabina despejada



PROS: Ofrece la visión menos oscura de estos gráficos impresionantes.

CONTRAS: No hay panel de sensores.

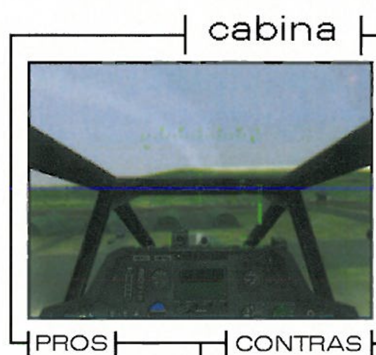
cabina de representación (rendering)



PROS: Amplia visión. Ofrece con claridad toda la instrumentación en pantalla.

CONTRAS: Carece de una gama amplia de vistas laterales.

cabina virtual



PROS: Es rápida e intuitiva, y simula a la perfección los movimientos de cabeza del piloto.

CONTRAS: Resulta muy confuso utilizar la instrumentación. El efecto destelleante de la luz es un problema para tus ojos. Vistas muy oscuras.

Esta simulación suave continúa con el funcionamiento de los helicópteros, que en este caso podría tildarse de curioso. No tienes el menor control sobre las emisiones y, si existe alguna forma de activar o desactivar el radar y las interferencias, nosotros no dimos con ella. Esta falta de detalle en los sensores no está nada mal si tenemos en cuenta que la selección de cabinas es, por otro lado, bastante pobre. Hay tres modos distintos, cada uno de los cuales presenta sus propias peculiaridades. El modo de «cabina despejada» no cuenta con el tablero de sensores, a la «cabina de representación» le faltan un buen puñado de vistas, la «cabina virtual» resulta demasiado confusa como para leer bien los instrumentos, y los reflejos del cielo, aunque son muy realistas, oscurecen en ocasiones la visión. Y para rematar el asunto, el jugador no puede mantener cerrado el enfoque.

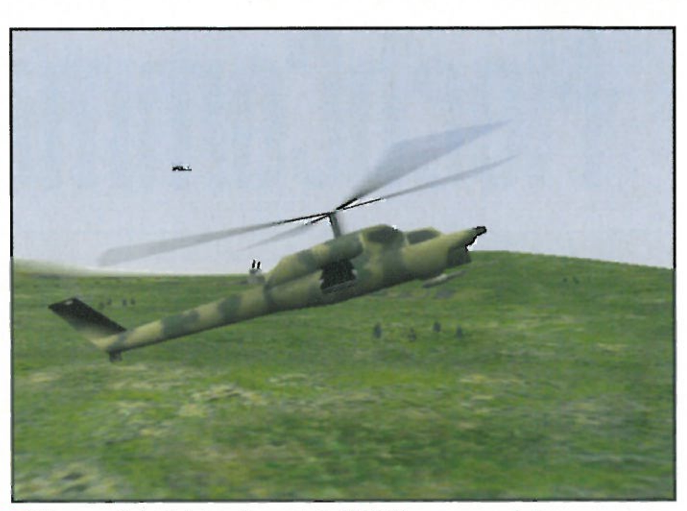
Dejando a un lado estas cabinas un pelín insustanciales, los gráficos de Team Apache son su punto fuerte. Tienes a tu disposición modos de hardware y software de representación (rendering), aunque los gráficos de sólo software son bastante mediocres. Sin embargo, con una tarjeta 3-D, Team apache ofrece unas proporciones de cuadros excelentes y gráficos muy efectivos incluso en un sistema medio (un Pentium a 200, por ejemplo). Las texturas y la recreación de los objetos están bien logradas, aunque son más bien simples y, a pesar de que exhiben un buen aspecto, tienden a hacerse repetitivas. Los dos entornos, Latvia y Columbia, se parecen demasiado. Los verdes parajes están salpicados de árboles por doquier, lo que puede resultarte muy útil en caso de que debas ocultarte.

Donde Team Apache destaca de verdad es en el elemento de mando, con valores propios del drama. No te confundas con el aspecto de mando cinematográfico de Longbow II, en el que las misiones vienen determinadas de forma decepcionante y la campaña se atiene a un guión estricto. Aquí, la atención se centra en tu papel de jefe de equipo. Esto quiere decir que debes elegir a la tripulación de pilotos y encargados de las armas a partir de sus informes. La tripulación debe contar con habilidades complementarias que mejoran con la experiencia y el éxito de las misiones. Por desgracia, los informes no incluyen estadísticas puntuadas con números, así que la gestión del personal conlleva la lectura obligada de estos documentos. Si un miembro de la tripulación está asustado, o es problemático o apático, o no cumple todos los requisitos, puedes decidir «mantener una charla» con él (que puede ser «suave» o «dura») en el cuartel general para intentar que suba su moral y mejore su actuación.



Los gráficos y texturas no están mal. Sin embargo, el suelo suele ser demasiado plano.

Team Apache toca también de forma somera el apartado de gestión de recursos. Debes tratar temas como la reserva de repuestos para equipos dañados o municiones nuevas, e incluso puedes asignar de forma manual el personal de mantenimiento para que se encargue de labores específicas o bien se tome un descanso que le permitirá mejorar después el rendimiento. Esta relación de descanso para el rendimiento también es importante, hasta cierto punto, para la tripulación del helicóptero. La mitad de tu equipo debería estar siempre descansando, ya que las tripulaciones con sobrecarga de trabajo nunca funcionan bien. Tampoco resultan muy útiles los equipos inexpertos. En el momento en que se sientan a los mandos de su helicóptero, pueden considerarse afortunados si, al disparar, dan al aire. La Inteligencia Artificial de la tripulación puede ser un tanto simple, y provocar situaciones en las que los artilleros fallen objetivos claros o los hombres de las bandas desobedezcan o ignoren las órdenes. Parece ser que estas mismas rutinas de debilidad se aplicaron en el modo de misión única (en el que la experiencia de la tripulación no suele tener importancia), y complicaron excesivamente algunas misiones rápidas.



Un pequeño helicóptero de combate. El Mi28 ruso es uno de los pocos que puede hacer frente a un Apache. Casi siempre perderá la batalla, pero, al menos, tiene una oportunidad.

Para crear una experiencia de mando realista, Team Apache adopta algunas convenciones a las que cuesta poco acostumbrarse. El artillero se encarga de la localización del objetivo, y tú sólo tienes que encarar el helicóptero en la dirección adecuada y apretar el gatillo. También se ha incluido una rutina de avistamiento especial para aumentar la sensación de realismo. Para ello, se dedica especial énfasis a observar bien la situación, hasta el punto de que, si no tienes el helicóptero bien encarado hacia el objetivo en cuestión, es posible que no lo localices. Del mismo modo, si irrumpes en una zona a alta velocidad, las unidades enemigas no aparecerán hasta que sea demasiado tarde, mientras que si lo haces despacio, tendrás mayor oportunidad de avistarlas.

Como era de esperar ante semejante énfasis del liderazgo, el juego aporta un buen número de órdenes para los hombres de apoyo por las bandas. Estos hombres obedecen... a veces. La Inteligencia Artificial varía, ya que los enemigos tienden a lanzarse a ataques suicidas en lugar de trabajar en equipo. La estructura de las misiones, siempre interesante, es una buena mezcla de rescates, escoltas, búsqueda/destrucción y otras tareas.

Aunque la carencia de misiones generadas de forma dinámica resulta decepcionante, permite a los programadores incorporar misiones muy interesantes y a menudo complejas, con varios niveles y diversos planteamientos tácticos. El resultado es un intercambio entre una jugabilidad a largo plazo limitada y una diversidad de misiones de escenario a escenario. También ayudan un editor de misiones decente y unas misiones de rápida personalización, así como contar con modos cooperativos y para varios jugadores. Las ayudas comprenden todos los aspectos básicos, aunque la narración corre a cargo de una voz bastante molesta, pero para acceder a una debes completar la anterior. Una opción bastante desastrosa.

Team Apache es un simulador diferente. Es interesante y su original planteamiento aporta una perspectiva diferente al género, cada vez más superpoblado, de los simuladores de helicópteros de combate. En cuanto a su realismo, se encuentra a medio camino entre simuladores como U.S Navy Fighters y Longbow II, ya que, dentro de una sensación general de realismo, abundan ciertos aspectos muy poco realistas. No obstante, este juego destaca sobremanera en la dinámica y el desafío que suponen la creación y el mando de un equipo de helicópteros de ataque en zona de guerra. La curva de aprendizaje no es demasiado pronunciada y permite a los jugadores menos experimentados una rápida adaptación, mientras que el elemento de gestión consigue que los pilotos virtuales más expertos también puedan sacar una buena tajada de este juego.



MechCommander

Categoría: Estrategia

Fabricante: FASA Interactive

Precio (Sin IVA): 7.995 pesetas

Editor: Interactive Magic www.imagicgames.com
Distribuidor: Proein (Tel: 91 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 150 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible DirectX 5.0; ratón	Pentium a 233 MHz; 64 MB de RAM; 550 de MB de espacio libre en el disco duro

Multijugador: módem nulo/serie: módem a 28,8 Kbps; IPX: 2-6 jugadores; TCP/IP: sí (precisa Mplayer o Internet Gaming Zone); número máximo de jugadores: 6; servicio Internet gratuito: Mplayer, Internet Gaming Zone.

El universo BattleTech llega al PC con algunas chapuzas, pero si te olvidas de ellas te lo pasarás en grande.

Desde el momento en que FASA Interactive comercializó el primer juego de sobremesa de BattleTech allá por el año 1984, legiones de entusiastas seguidores han logrado que, de ser un mero juego de rol dentro de un entorno militar, deviniera toda una industria. Sus seguidores pueden leer novelas BattleTech, participar en un MUSE, un MUD o un MUSH BattleTech o de cualquier otro entorno on line, visitar los centros de venta de BattleTech (o al menos podían hacerlo, ya que muchos han cerrado), disfrutar de un juego de cartas BattleTech (diseñadas por Wizards of the Coast, los creadores de Magic: The Gathering), e incluso comprar figurines BattleTech. Y, evidentemente, también están los juegos para ordenador de Activision: BattleTech: The Crescent Hawks' Inception, BattleTech: The Crescent Hawks' Revenge, MechWarrior y la serie MechWarrior 2.

Ahora, el universo BattleTech ha dado otro giro, al haberse unido FASA y MicroProse para crear MechCommander, un juego de táctica/estrategia que guarda muchas semejanzas con el juego de sobremesa. Sin embargo, en este caso, la profunda devoción de los seguidores de BattleTech se convierte en un arma de doble filo: los pirados por la versión de sobremesa, tanto de este título como de los restantes, están muy enojados por el diseño del juego, mientras los jugadores de ordenador, que no están muy familiarizados con el universo BattleTech, no entienden cuál es el problema. Es cierto que MechCommander presenta algunas deficiencias, pero no es ni mucho menos el desastre que algunos afirman. Y si le dedicas un poco de tiempo, encontrarás que, a pesar de los pesares, tiene gancho.

La acción de MechCommander transcurre alrededor de una decisión tomada por el ente denominado Great Houses of the Inner Sphere, para dejar de lado las diferencias que han mantenido a sus miembros apartados entre sí durante siglos y formar la Star League Defense Force. Prioridad máxima de la Star League: la liberación de los planetas ocupados por el Smoke Jaguar Clan.

Como Mech-comandante de los First Davion Guards, te ha sido asignada la tarea de recuperar el planeta de Port Author. Este rol te otorga control total y absoluto sobre tus Mechs. Puedes decidir comprar Mechs, pilotos, armas y otros componentes del mando del batallón; una vez hayas pertrechado convenientemente a tus Mechs, puedes emitir órdenes de movimiento y ataque desde desde tu posición de privilegio: mantienes siempre una perspectiva elevada.

Si mantienes tus Mechs en continuo movimiento durante el combate, reduces las probabilidades de que sean alcanzados. Quizás te parezca mejor que se movieran según les pareciera, pero no es el caso.



Los jugadores habituados a juegos de estrategia en tiempo real, acostumbrados a destrozar cualquier estructura enemiga que se les ponga delante, tendrán que atar corto a sus cazas: se trata de capturar muchos aparatos para disponer de piezas de recambio, o bien ocuparlos para ir a reparar nuestros Mechs.



Otro problema: ¿por qué FedCom te permite visualizar este mapa tan detallado antes de una misión, pero no después de alcanzar la superficie del planeta?



La visión agrandada te permite gozar de los gráficos del combate estelar de MechCommander y de las escenas de animación, pero la limitada visión del área dificulta los planteamientos tácticos.

Al principio, nos sentíamos abrumados por todas las opciones que se nos ofrecían: la simple toma de decisiones respecto a qué Mechs desplegar, con qué armas equiparlos y qué pilotos escoger resulta suficiente para que a un novato en asuntos de BattleTech le empiece a dar vueltas la cabeza. Una vez hayas logrado completar este proceso un par de veces, ya no tendrá ningún secreto para ti. Aun así, puedes tardar unos buenos 15 o 20 minutos intentando obtener el rendimiento óptimo de su escuadrón, ya que el peso máximo combinado de tus Mechs y de los vehículos auxiliares no puede exceder de un determinado tonelaje.

Y éste es el componente de MechCommander que consigue engancharnos al juego. Dado que las habilidades de los pilotos mejoran con el paso del tiempo, no puedes permitir que los mejores mueran innecesariamente y, en consecuencia, empiezas a preocuparse por su suerte. Durante el combate, necesitas capturar todos los recursos disponibles e intentar poner fuera de combate a los Mechs enemigos sin destrozarlos totalmente, para así aprovechar sus restos como piezas de recambio. La adición de soporte de artillería, sondas con sensores y naves teledirigidas dotadas con cámaras hace que aumente todavía más la sensación de estar mandando unidades desde un puesto de control remoto.

Sin embargo, durante el combate, te verás envuelto en situaciones molestas que se aminoran con la experiencia. El principal problema reside en la práctica imposibilidad de controlar cuanto hacen los pilotos: pueden estar desperdiciando misiles preciosos bombardeando objetivos poco importantes, pueden estar no haciendo nada cuando deberían moverse, o pueden estar destrozando completamente un Mechs enemigo alcanzado en lugar de limitarse a desactivarlo para obtener piezas de recambio. Evidentemente, siempre puedes tomar cartas en el asunto y controlarlos directamente -hay opciones que permiten hacerse con las piernas o la cabeza de los Mechs enemigos para así poderlos desactivar, o bien para estar moviendo constantemente los Mechs propios y así disminuir las probabilidades de que resulten alcanzados- pero, dada la rapidez con que se producen los acontecimientos y la complejidad que pueden alcanzar algunas misiones, se trata de una tarea tan sólo apta para titanes. Por supuesto, la solución podría consistir en elegir una configuración más lenta, una característica estándar en casi todos los juegos en tiempo real del mercado pero que, curiosamente, aquí no está disponible.

Éstos son los defectos más evidentes relacionados con el combate, pero existen otros. Al inicio de las misiones, las unidades están colocadas en grupos, pero no puedes reubicarlas dentro de grupos nuevos una vez han alcanzado el planeta (si sólo tuviera cuatro Mechs, por ejemplo, me gustaría poder dividirlos en dos grupos con el propósito de flanquear las naves, pero MechCommander no me permite hacerlo). Otro asunto conflictivo es el de los mapas, ya que el área puede visualizarse completamente antes de las misiones, pero no una vez ha empezado la batalla. Gracias a esta «niebla de guerra» y a que no se puede guardar la situación actual del juego, la mayor parte de los jugadores se pasarán los dos primeros intentos de llevar a cabo una misión explorando el mapa para descubrir la configuración del terreno o la ubicación de los enemigos. Además, la linealidad de la campaña provoca que resulte muy fácil quedarse encallado en una misión difícil, con lo cual quedas incapacitado para seguir avanzando.

MechCommader permite el juego multiusuario sobre Mplayer o la Internet Gaming Zone, pero en el diseño multijugador existen dos fallos importantes. El primero de ellos es que si nos confundimos a la hora de escoger pilotos o Mechs y debemos escoger otros, sólo obtenemos la mitad de los puntos de recursos que hemos pagado, de modo que los jugadores preferirán salir antes que proseguir el juego en estas condiciones. El otro problema es que no hay forma de configurar los grupos Mechs si no se està on line: todo el mundo tiene que esperar a que los jugadores elijan y pertrechen cuidadosamente a sus Mechs.

Para ser sinceros, debemos admitir que, tras haber llegado a la máxima frustración por la multitud de problemas que ofrece el combate, siempre acabamos disfrutando de MechCommander. Tal como está, MechCommander puede ser un juego muy divertido para quienes estén dispuestos a cargarse de paciencia; con un par de sencillos retoques, puede convertirse en el mejor juego BattleTech disponible.



PCJ Juegos y Jugadores — **VEREDICTO FINAL**

79%

LO BUENO: La configuración de los Mechs y las opciones te dejan absorto; gráficos excelentes.

LO MALO: Gestión difícil de la batalla; campaña lineal; configuraciones difíciles o lentas; imposibilidad de guardar la situación del juego.

CONCLUSIÓN: Sin duda tiene fallos, pero aun así resulta muy divertido.

Deathtrap Dungeon

Categoría: Acción	**Precio (sin IVA):** 7.995 pesetas.
Fabricante: Asylum Studios	

Editor: Eidos Interactive (www.eidosinteractive.com)
Distribuidor: Proein (Tel: 91 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 90 MHz; 16 MB de RAM; tarjeta de sonido compatible con DirectX; ratón	CD-ROM de 8x, Pentium II, 32 MB de RAM; tarjeta aceleradora compatible con Direct3D; gamepad o joystick opcional

Multijugador: IPX; máximo número de jugadores: 4.

Si puedes perdonarle unos cuantos defectos, lo último de Eidos es un divertido juego de mazmorras repleto de estremecedoras y escalofriantes emociones.

Combina la apariencia y la jugabilidad de Tomb Raider con Die by the Sword, a continuación vierte el resultado en el misterioso mundo recreado en los libros Fighting Fantasy, de Ian Livingstone, y, ¡voila! Deathtrap Dungeon. Supervisado por el propio Livingstone, este híbrido de Eidos a medio camino entre el género de aventuras y el de acción se basa en la exitosa serie de libros de juegos de rol del mismo nombre. Por si no has tenido el placer de probar ninguna de esas aventuras «a la carta» de mediados de los 80, la premisa que hay tras del juego es la siguiente: Fang era una ciudad pacífica hasta que fue esclavizada por una poderosa y malévola béstia, Melkor el dragón. Éste se dedicó a atormentar a sus habitantes y a robar sus riquezas, y les forzó a construirle una guarida llena de trampas en la ladera de una colina como su hogar. Como protección adicional, Melkor convocó a una variada colección de criaturas que se instalaron en las mazmorras. El Baron Sukumvit, un tirano que había gobernado las tierras, retó a los habitantes de Fang a entrar en el laberinto mortal y acabar con Melkor. Cualquiera que se atreviera a aceptar el desafío y tuviera éxito en su empresa, liberaría a todo el pueblo del reinado de Melkor y saldría ganando 10.000 piezas de oro. Después de algunos intentos fallidos de final fatal, llega tu turno para navegar por las traicioneras entrañas de esta mazmorra, matar al dragón y salir sano y salvo para poder ganar la recompensa y vivir a cuerpo de rey el resto de tu vida. Y así es como la aventura comienza...


Lo mejor para enfrentarse a estas enormes ratas de cloaca es la espada envenenada... si es que la encuentras.


Pues sí, parece que la chica no va muy protegida para luchar, pero Lara también iba ligerita de «armadura».

Los jugadores escogen un personaje masculino o femenino, cada uno con sus propias virtudes y defectos. La fémina —Red Lotus— es una heroína de gran pechonalidad inspirada en Lara Croft. Entre sus cualidades, se cuentan la rapidez, la destreza y su capacidad para efectuar grandes saltos con sus largas piernas. Por otro lado, el personaje masculino —Chaindog— es más lento, pero es un guerrero muy fuerte que puede repartir muchos golpes antes de besar el suelo. ¡Y atención! Te prevenimos: Red Lotus es sólo la punta del iceberg en cuanto a la variedad de féminas de curvas generosas y escasos complementos de ropa que puedes hallar en este juego, de modo que, si crees que este tipo de cosas pueden herir tu sensibilidad, vale más que no juegues a Deathtrap Dungeon.

Como Tomb Raider, Deathtrap Dungeon utiliza una perspectiva en tercera persona que sigue al personaje con una cámara inteligente. Esto funciona en la mayor parte del juego, cuando necesitas registrar cuidadosamente una habitación o vestíbulo para evitar las trampas y, a su vez, prestar atención a la manada de criaturas que te atacarán por todas partes. Sin embargo, el problema de este punto de vista surge cuando la auto-cámara (utilizada para dar una imagen más peliculesca al conjunto) se empeña en escoger un determinado ángulo para una situación en


No te pases tanto rato charlando... esta ricura es una verdadera serpiente, y, como te descuides, te pega una paliza que te deja seco. Durante tu viaje, te encontrarás con personajes la mar de extraños.



Con F4 puedes acceder al menú de hechizos, que aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Mejor que no utilices armas de combate.

concreto. A menudo tienes que correr para saltar algún abismo infinito, por ejemplo; pues bien, va la cámara y te sitúa justo antes del precipicio y te arruina los cálculos. Además, como sucede en Alone in the Dark o en Tomb Raider, también resulta conflictivo durante el combate, porque a veces tu personaje queda oculto tras otros objetos u otros personajes.

El teclado constituye un método de control muy intuitivo y utiliza configuraciones similares a las de la mayoría de juegos de acción/aventura. Resulta bastante cómodo, aunque a veces cuesta moverse y luchar al mismo tiempo: una técnica que lleva su tiempo dominar. Por fortuna, puedes reconfigurar todas las teclas. Nosotros, por ejemplo, decidimos cambiar la tecla de hechizos, ya que resulta muy fácil pulsar accidentalmente la tecla de «correr» que está justo al lado, con lo que desperdicias un valioso hechizo. Una interesante novedad del menú de hechizos son unas pequeñas flechas blancas que el jugador puede colocar en el suelo para marcar por dónde ha pasado.

Por supuesto, Deathtrap Dungeon contiene algunos ingeniosos puzzles situados por todo el recorrido, junto con suelos falsos, lanzaflechas secretos y demás peligrosos obstáculos. Sin embargo, lo realmente peligroso es la lucha armada contra esos imaginativos y ridículos monstruos que encierra el juego. Para aclarar un poco las cosas, cada uno de los diez niveles trata un único tema: hay un nivel «circense», por ejemplo, que incluye un buen surtido de payasos mortales, bufones y diablillos varios (¡cuidado!, saltan por ahí enfundados en unas botas gigantes que si te pisan ni te cuento); el nivel de la cantera



Se toman la batalla muy a pecho. Red Lotus mide sus fuerzas contra una de sus muchas enemigas.

contiene descomunales «hombres roca» que sólo podrás destruir con la ayuda de un martillo mágico; en otro nivel, te las verás con una amplia variedad de chicas asesinas, etc. Hay más de 55 clases de criaturas: minotauros, un tiranosaurio Rex, ratas y arañas gigantes, escorpiones, esqueletos y orcos, por mencionar sólo unos cuantos. A los aficionados a la violencia gratuita les encantará saber que en el juego podrán contemplar múltiples decapitaciones, miembros amputados y sangre a raudales que va goteando literalmente del techo.

Para contribuir a la carnicería, existe un buen surtido de armas de combate, como espadas y martillos, pero ten en cuenta que la mayoría se rompen más o menos después de una docena de combates. También están los proyectiles: bombas, granadas, lanzamisiles, lanzallamas y un efectivo cañón denominado «Blunderbuss», un arma parecida a un rifle preparado para lanzar clavos y plomo. Pero utiliza todo esto con moderación, ya que la munición es tan difícil de encontrar como las propias armas.

También dispones de la habitual selección de hechizos (fuego, luz y energía), más unos cuantos «encantos» nuevos la mar de gratificantes: el encanto «Razorspell» desencadena una lluvia de cuchillas, el «Jetspell» dispara una avalancha de rocas y el explosivo «War Pig of Doom» es capaz de dar caza a un enemigo. Las actualizaciones pueden proporcionar puntos de salud, antídotos para veneno, invisibilidad temporal o invulnerabilidad, velocidad, armadura y otras muchas cosas por el estilo.

Deathtrap Dungeon se merece una buena puntuación por sus gráficos. La textura de los edificios es clara y bien definida, y a pesar de encontrarte en un castillo oscuro y lúgubre, las habitaciones y corredores están bien iluminados y detallados, sin sacrificar el efecto macabro. Las luces de colores y las explosiones son magníficas, especialmente si están aceleradas por hardware (con Direct 3D o soporte de Glide). Sin embargo, da mucha rabia que el menú anuncie que puede alcanzarse una resolución de hasta 800 x 600 cuando en realidad sólo puede llegar a 640 x 480. Justo antes de que saliera publicado el juego, se retiró la resolución más alta, a causa la incompatibilidad con ciertas tarjetas gráficas detectada durante las últimas pruebas. Sin embargo, con una tarjeta aceleradora en un equipo ligeramente superior al sistema especificado, la animación resulta rápida y fluida, incluso cuando aparecen muchos malos en pantalla a la vez.

Aparte del lío de la auto-cámara, parece que Deathtrap Dungeon es todo un acontecimiento, ¿no? Pues bien, por desgracia hay otros problemas difíciles de ignorar. Al igual que su hermanastro Tomb Raider, Deathtrap Dungeon adolece de frecuentes problemas de clipping (confusión entre qué objeto está detrás de qué otro objeto, que resulta en un horrible «parpadeo» de polígonos), a veces incluso a mayor escala. No es extraño que te encuentres caminando por un cajón de embalaje o un barril, cuando se supondría que deberías saltar dentro. O, incluso peor, a menudo vas a entrar a una habitación y te asalta una horda de maléficos personajes que hay dentro, ¡incluso antes de que hayas abierto la puerta! Luego, y más importante, está la falta de un sistema lógico de guardar la partida. Dados esos dichosos sistemas de «punto para guardar» que presentan tantos juegos de consola, los jugadores no pueden guardar la partida a menos que encuentren una calavera blanca flotando por ahí cerca, y utilizar las calaveras rojas cuesta cinco monedas de oro. ¡Menudo atraco! Los fabricantes van a tener que aprender que los jugadores de PC van a cansarse de tener que repetir una y otra vez la misma zona y acabarán pasando y dedicándose a otro juego. Por último, la Inteligencia Artificial del enemigo no es de un coeficiente intelectual demasiado elevado, y el único modo multijugador que soporta Deathtrap Dungeon es a través de una LAN (red local) para hasta otros tres jugadores. Como la mayoría de jugadores no disponen de acceso a una red de área



El peor inconveniente de Deathtrap Dungeon es el sistema de «puntos para guardar». Sólo puedes guardar la partida cuando llegas a una de estas calaveras luminosas.

local para juegos, los cinco escenarios extra del modo DeathMatch no resultan de ninguna utilidad para la mayoría de nosotros. Sin embargo, Eidos afirma que está trabajando para ofrecer soporte Internet a través de Mplayer.

Desde luego, Deathtrap Dungeon adolece de varios problemas, si bien, desde una visión general, los puntos positivos pesan más que los negativos. Si estás ansioso por vivir una sangrienta experiencia con gráficos estelares y un buen nivel de diseño, Deathtrap Dungeon te puede servir a las mil maravillas.

PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

79%

LO BUENO: Gráficos inspirados; diseños de calidad; buena creación de atmósfera; un montón de enemigos.

LO MALO: Un sistema pésimo para guardar la partida; interferencias de la auto-cámara con la jugabilidad; problemas de clipping (confusión entre qué objeto está detrás de qué otro objeto); imposibilidad de jugar a través de Internet.

CONCLUSIÓN: Desafiante y emocionante, pero no genial.

Bio Freaks

Categoría: Arcade	**Precio:** No disponible.
Fabricante: Saffire	

Editor: Midway (www.midway.com)
Distribuidor: NSC (Tel: 91 359 29 92)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; Pentium a 133 MHz; 24 MB de RAM; tarjeta de vídeo SuperVGA	Pentium 200; acelerador basado en gráficos 3Dfx Voodoo; soporte de tarjeta de sonido; pad

Multijugador: 2 jugadores.

Deja a tus amigos sin brazos en este sangriento juego de lucha de Midway. Y te lo avisamos desde ya: no querrás que tus hijos jueguen con él.

En un mercado de juegos para PC abarrotado de títulos de lucha increíblemente malos, se agradece algo tan diferente como Bio Freaks. Este juego se programó originalmente para ser publicado en versión arcade, pero el éxito de Mortal Kombat 4 complicó estos planes y la versión para sala recreativa fue suprimida. Menos mal que la versión para PC sobrevivió, porque Bio Freaks es un juego muy salvaje y cargado de diversión que no se queda a medio cocer, como pasa conTime Warriors o Pray for Death. Al igual que la mayor parte de los títulos del género, Bio Freaks se sustenta en una parodia exagerada de la ciencia-ficción, según la cual la sociedad del futuro aparece obsesionada con bestias mutantes, implantes biológicos y un descontrol absoluto. Los Bio Freaks son los gladiadores del siglo XXI. ¡Y menuda banda de locos! La lista de personajes abarca desde cazadoras con un par de grandes virtudes a reptiles gigantes sacados de la escena de la cantina de La Guerra de las Galaxias, todo un mejunje variado de guerreros dementes. De hecho, el diseño y animación de personajes es el mejor que hemos visto, tanto que pensamos que quienquiera que sea el responsable se merece un buen aumento de sueldo.



Purge, el pirómano, lanza un infierno de llamas contra Bullzeye. «¡Maldita la gracia que me hace morir de esta manera!»

Si bien los personajes son un escándalo y la animación es excelente, son los pequeños detalles los que marcan la diferencia, como las sorprendentes provocaciones que abren las luchas, que te dejan boquiabierto. Antes de cada combate, los luchadores se dedican a representar un numerito desafiante. Zipperhead, un mutante espantoso, aporrea el suelo, se golpea el pecho con implantes afilados que son casi del tamaño de su cuerpo y empieza a babear. A Saabo, una especie de lagarto, le da por representar una danza de la victoria al estilo Gamera y acaba con una tremenda vomitera. De verdad que tienes que verlo en pantalla para poder apreciarlo. O no, quizás ya te parece lo suficientemente repugnante tal como lo hemos descrito.



«Hola, me llamo Zipperhead y soy muy buena persona». Aunque tiene hojas afiladas en lo que queda de su brazo, podemos asegurarte que es como un gatito.

Claro que la mejor de las animaciones de personajes no compensa si el control es una chapuza, pero, afortunadamente, Bio Freaks responde relativamente bien. El esquema de control está basado ligeramente en el de Tekken, con un botón para cada miembro del cuerpo. También cuentas con un ataque con misiles de largo alcance, más la posibilidad de salir propulsado por todo el escenario (si eres un purista de la lucha, no te preocupes, podrás desactivar los propulsores). Sin embargo, no pueden apretarse teclas diferentes al mismo tiempo para disponer de combos, lo que redunda en una jugabilidad algo rígida. Además, tienes que aprenderte los movimientos especiales, aunque dispones de toda la información necesaria cuando haces pausa en el juego.

Lo que hace que Bio Freaks sea tan salvaje es el todopoderoso sistema del «movimiento de mutilación». Si optas por uno de estos movimientos en medio de un combate, le cortas los brazos al personal... y ¡la lucha sigue su marcha! Aunque tu adversario se quede con dos muñones que vomitan sangre sin parar a ambos lados de su torso, no parará hasta que te mate a patadas. Los efectos sangrientos son increíblemente realistas, con chorros que salen disparados por todas partes y que ¡incluso salpican la pantalla!

La jugabilidad se ve favorecida por unos escenarios de lucha muy peligrosos. En la mayoría de los juegos del género, tus movimientos se limitan a avanzar para adelante y para atrás. Bio Freaks, en cambio, te permite ir a donde te parezca. Puedes preparar trampas, tirarte encima de tu adversario desde una altura de dos pisos o lanzarlo contra rodillos metálicos de hojas afiladas (¡uf!). No obstante, pueden surgir momentos de confusión, ya que si, por ejemplo, los dos personajes utilizan los propulsores al mismo tiempo, la cámara se vuelve loca.

Para disfrutar al máximo de Bio Freaks, necesitarás al menos un Pentium a 200 MHz con una tarjeta 3Dfx. Bio Freaks posee un modo Glide propio y –¡sorpresa, sorpresa!– soporte OpenGL, lo que alegrará a quienes no dispongan de la 3Dfx.

Bio Freaks es un juego para desmelenarte. Es muy posible que tanta sangre sea demasiado para el estómago de más de uno (algunos rotativos ya han publicado editoriales furiosos en contra del juego). No va a desbancar a Virtua Fighter 2 como mejor juego de lucha para PC, pero ¡cómo no rendirte ante semejante carnicería!

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

79%

LO BUENO: Gráficos y animación muy buenos; jugabilidad novedosa.

LO MALO: La cámara puede despistarse en medio del fragor de un combate; la inundación de imágenes sangrientas puede herir la sensibilidad.

CONCLUSIÓN: Bio Freaks no es el mejor juego de lucha del mercado, pero te hará pasar un buen rato morboso.

Mortal Kombat 4

Categoría: Arcade	Precio (Sin IVA): 7.990 pesetas
Fabricante: Eurocom Developments	
Editor: Midway (www.midway.com) Distribuidor: NSC (91 359 29 92)	

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4 x; Pentium a 133 MHz; 24 MB de RAM; 25 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta gráfica compatible con Direct3D	Pentium a 200 MHz, 32 MB de RAM; tarjeta aceleradora 3Dfx Voodoo Graphics; gamepad

Multijugador: Dos jugadores en un ordenador.

El festival de guantazos Mortal Kombat se viste de 3-D. ¿Podrás kompetir kontra estos kontundentes kombatientes?

La saga Mortal Kombat ha pasado por una serie de altibajos. Mientras Mortal Kombat 2 se las ingenió para superar incluso la magnífica fórmula del original (velocidad y sangre a raudales), la tercera entrega no consiguió quedar tan bien. MK3 pecaba de una jugabilidad difícil, absurdas e innecesarias florituras finales y unos insoportables y exagerados diseños de personajes (¿recuerdas el segurata de los almacenes, el del enorme trasero?). Y después del catastrófico War Gods, la primera irrupción de Midway en el mundo del 3-D, todo el mundo supuso que el próximo Kombat iba a ser, pues eso... una kaka. Sin embargo, sorprendentemente, MK4 ha resultado ser un poco mejor de lo que se esperaba, reinyectado de algo de la atmósfera y el humor de los dos primeros juegos. Con todo, no es un ganador.

La historia es la misma nimiedad de siempre, acerca de un «anciano dios» que va sembrando el pánico por doquier. Así que los «mortales kombatientes» deben machacarse unos a otros hasta que el orden universal sea restablecido. Por suerte, la historia tiene algunos puntos buenos: se ha despedido a los penosos personajes de MK3, y vuelven algunos de los favoritos del casting original, incluyendo a Johnny Cage y a Raiden, y un nuevo colega que se parece a uno de los miembros de la familia Addams.

No hay prácticamente ninguna variación de la jugabilidad con respecto a otros juegos MK: simplemente, hallarás el usual «rómpele la cabeza a tu oponente antes de que el tiempo se acabe». Para hacer las cosas más interesantes, cada personaje lleva un arma que puede utilizar en su momento oportuno. Hay rocas y calaveras por todo el campo de juego, así que puedes lanzar objetos contundentes al adversario.

Si el esquema de control de ocho botones te parece un tanto complicado, recuerda que tres de ellos pueden pasarse por alto: los botones de cambio de plano no resultan muy efectivos en las arenas en 3-D, y el botón de «correr» es completamente inútil. Si lo que deseas es profundidad, ya puedes empezar a buscar en otra parte. En juegos de lucha como Virtua Fighter 2 y Last Bronx, cada personaje produce una sensación distinta gracias a movimientos individuales; en MK4, todos los personaje juegan prácticamente igual.

Esta es la primera vez que Mortal Kombat entra en el mundo 3-D, y se nota. Los modelos poligonales no parecen tan pulidos como en la versión arcade, y adolecen del síndrome del tembleque en las articulaciones. Sin embargo, al menos, el juego puede funcionar a 60 cuadros por segundo en un sistema modesto.

Otras cosas que resultan más difíciles de perdonar: algunas de las animaciones son rematadamente malas. En la pose de vencedor de Johnny Cage, parece que la captura de vídeo se tomó de uno de esos papá noeles mecánicos que aparecen a la entrada de los grandes almacenes en Navidades.



A nosotros nos gustan los ninjas muy hechos. El místico Scorpion fríe a ese pobre infeliz con su aliento de fuego.



Raiden preparando un pinchito de Sonya Blade. Con un gorrito y un martillo enorme, Raiden siempre gana.

Hubiera cabido esperar que Midway recreara la sangre de forma un poco más realista que piezas rojas saltando por los aires. Aun así, las voces parecen sacadas del clásico Dolemite, de Rudy Ray Moore, lo que no está mal.

Y después... tenemos las escabechinas mortales. ¡Por Dios! Mientras que los movimientos finales de los tres primeros juegos podrían calificarse de «violencia de dibujos animados», los de MK4 están rayando en lo alarmante. Esto no es un juego para chiquitines, a menos que te molen los duendes viendo como alguien mordisquea la cara de otro, o una víctima inmolada protestando y corriendo en círculos. Nuestra favorita es la jugada en la que tu personaje lanza al adversario contra un enorme ventilador.

Aparte de todo esto, MK4 no ha cambiado demasiado desde su debut, hace ya cuatro años. Si eres un fan de la serie o te apetece enfrentarte a un juego de lucha simplemente competente, alégrate, aquí está MK4. Luchadores más exigentes, aferraos a VF2 o probad la otra oferta de este mes de Midway: Bio Freaks.

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

66%

LO BUENO: Rapidísima jugabilidad; graciosas escabechinas con víctimas.

LO MALO: Animación rígida como una tabla, efectos especiales muy deficientes y profundidad más que discutible.

CONCLUSIÓN: Mortal Kombat 4 es una buena aportación a una serie mediocre, pero hay mejores juegos de lucha para PC por ahí.

Liberation Day

Categoría: Estrategia	Precio (Sin IVA): 7.990 pesetas
Fabricante: Micomeq	

Editor: Interactive Magic www.imagicgames.com
Distribuidor: Friendware (Tel: 91 308 34 46)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 120 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible con Windows.	Pentium a 300 MHz; 32 MB de RAM

Multijugador: módem serie/nulo; módem a 28,8 Kbps; IPX, TCP/IP; jugadores: 4; Servicio gratuito en Internet: www.imagicgames.com

Esta divertida secuela de Fallen Haven, basada en turnos, te hará pasar un buen rato.

Liberation Day se suma al grupo de secuelas publicadas sin que nadie lo pidiera, en el que ya figuraban Hardbodies III, Return to Salem's Lot y Porky's II. Liberation Day es la continuación del título Fallen Haven de Interactive Magic, un correcto juego de estrategia basado en turnos que se comercializó el año pasado y que, pese a las expectativas que despertó en un principio, resultó ser bastante deficiente. Era muy fácil destruir las unidades, que además no abundaban, las misiones parecían un puzzle y el soporte multijugador brillaba por su ausencia. Aunque el juego no desmerecía y los mencionados problemas eran de escasa importancia, fue un fracaso entre la mayoría de los aficionados, que pasaron de él olímpicamente.

Ahora Interactive Magic y el fabricante Micomeq vuelven a lanzarse al vacío con una versión «refinada» del mismo juego, en la que han incluido batallas, unidades y funciones multijugador nuevas y, ejem, nuevos fallos. Sorprendentemente, el juego, en conjunto, ha salido bien. Se han solucionado la mayoría de los problemas del juego original, aunque, por otra parte, se han eliminado también algunos de sus elementos más interesantes. El resultado es un juego que a veces parece desfasado y torpe, pero que supone una alternativa efectiva al actual exceso de juegos en tiempo real.



Las placas del terreno son mucho más variadas que en el título anterior, Fallen Haven, pero los gráficos siguen teniendo un aire a juegos animados poco logrados.

Liberation Day comienza con la asunción de que los humanos perdieron Nu Haven al final del juego anterior y ahora los alienígenas lo están utilizando como una base de operaciones. La campaña te enfrenta a tres razas: los tontos Shubblar, los listos Shadamar y tus antiguos enemigos, los Taurans. Al reconquistar progresivamente las islas del planeta, irás obteniendo tecnología y unidades nuevas con las que expulsar a los Taurans. Hay cerca de 40 misiones que puedes jugar secuencialmente en el modo campaña o individualmente en el modo «skirmish» («escaramuza»). No cuentas con un mapa de búsqueda, ni con un generador de misiones o un editor, así que, una vez hayas completado los 40 mapas, habrás acabado el juego.

Como en Fallen Haven, Liberation Day se juega en diferentes fases, en las que debes construir estructuras con las que obtener bonos y elaborar unidades nuevas, aumentar el valor militar de estas unidades con los puntos reservados a investigación, invadir regiones y pasar a la siguiente fase. El elemento estratégico, demasiado ambicioso en Fallen Haven, se ha simplificado. En Liberation Day, los sectores ya no tienen un valor de investigación y producción significativo. Ya no despliegas unidades con maniobras de desembarco en territorios vecinos, como hacías en el juego original, sino que las estructuras situadas en tu base te generan unos puntos específicos que gastas en la compra y el despliegue de una tropa en un sector determinado. La investigación es ahora más sencilla: conseguirás mejoras tecnológicas al incautar determinadas estructuras del territorio alienígena. Una vez te hayas hecho con nueva tecnología siguiendo este sistema, podrás aumentar el valor militar de las unidades e incrementar así su velocidad, rango y potencia armamentística.

En cuanto a gráficos, Liberation Day no rompe moldes. Un nuevo modo de resolución 1.024 x 768 muestra el mapa con mayor detalle, pero el dibujo de las unidades continúa siendo muy borroso. La representación del terreno no está mal, aunque no alcanzan el nivel estándar actual. Las explosiones, extrañas y de un rojizo extremo, son tan irritantes como en el juego original. En el lado positivo de la balanza, podemos citar una interfaz decente y la introducción de un mini mapa, que hace mucho más fácil moverse por el territorio.



Los humanos son machacados por aviones alienígenas en los páramos helados de Nu Haven.

Liberation Day cuenta el triple de unidades más que Fallen Haven. Destruir las unidades solía ser tan fácil que resultaba ridículo, ya que no había fuego defensivo, de modo que la inclusión de fuego preventivo en el nuevo título mejora de forma drástica el equilibrio del juego. Ya no puedes avanzar y cargártelo todo antes de que el enemigo pueda reaccionar. Se agradece el soporte multijugador, favorecido por la multitud de mapas de juego y los métodos de conexión. Sin embargo, el juego presenta un comportamiento anómalo en la Inteligencia Artificial de las unidades (una unidad no se mueve a pesar de que así te lo haya parecido, por ejemplo) y una de las funciones de guardar más horrendas, prolongadas y deficientes del mercado. En definitiva, Liberation Day es un juego de estrategia basado en turnos correcto y eficaz. No va a desatar pasiones, pero se puede disfrutar sin problemas.

PCJ juegos y jugadores — VEREDICTO FINAL

70%

LO BUENO: Un buen juego basado en turnos que integra combate, construcción de ciudades y una mejora de las unidades.

LO MALO: Las misiones parecen un puzzle; gráficos correctos; la función de guardar es de locos; carece de campaña alienígena.

CONCLUSIÓN: No es el juego de guerra basado en turnos más agudo, pero puede hacerte pasar un buen rato.

Revenge of Arcade

Categoría: Arcade	**Precio (Sin IVA):** 4.990 pesetas
Fabricante: Namco	

Editor: Microsoft (www.microsoft.es)
Distribuidor: Microsoft (Tel: 902 197 198)

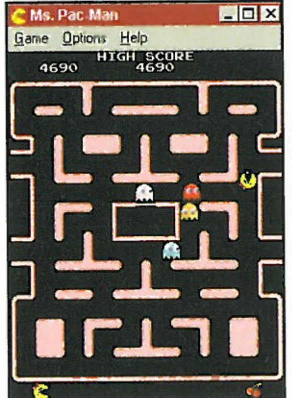
Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 2x; 486 DX2 66; 8 MB de RAM.	Pentium; gamepad.

Multijugador: Dos jugadores (un jugador por turno, como en los viejos arcade).

Desde 1994, la serie arcade de Microsoft ha triunfado al trasladar títulos de la época dorada de los videojuegos a los actuales equipos PC. Hasta ahora, la serie se ha centrado en los grandes clásicos arcade que todo el mundo conoce y adora —el conjunto original incluía una colección estelar compuesta por Asteroids, Battlezone, Tempest, Centipede y Missile Command y posteriores recopilaciones han incluido Galaxian, Dig-Dug y PacMan— pero la última colección de juegos arcade de Microsoft pone de manifiesto que no todo lo que procede de la época dorada es digno de ser recuperado.

Revenge of Arcade devuelve a la vida cinco títulos de Namco, por suerte o por desgracia: Ms. Pac Man, Xevious, Mappy, MotoS y Rally X. A excepción de Ms. PacMan y Xevious, esta colección parece los restos del barril de los recuerdos. Mappy, MotoS y Rally X son títulos tan prescindibles ahora como lo eran entonces y no merecen más que unos cuantos segundos de atención. Sin embargo, Ms. PacMan demuestra seguir siendo el mismo pícaro coleguilla de toda la vida; es el título arcade con el que más vale la pena volver a jugar de todo el grupo. El shooter de ciencia-ficción Xevious sabe llevar sus años bastante bien, con una emocionante jugabilidad y un control agradable, aunque a lo mejor lo encuentras un tanto deslucido con respecto a los arcades que recordamos de antaño.

Aunque cada título ha sido meticulosamente recreado e incluye pleno sonido y soporte para joystick, el tamaño de pantalla de estas conversiones es muy limitado. Como todos los juegos se mantienen fieles a sus raíces arcade y a sus pantallas verticales alargadas, debes jugar dentro de una ventana estrecha o bien en pantalla completa, pero con dos franjas vacías a ambos lados. En un típico monitor de 17 pulgadas, esto significa que el área de juego será reducida: prácticamente, sólo una tercera parte de la pantalla de la máquina recreativa.



La excelente reproducción de Ms. PacMan es un sueño de jugador de arcade hecho realidad.

Aunque un fan arcade deseoso de recordar tiempos pasados puede llegar a perdonar el tamaño reducido de la pantalla, la calidad de Revenge of Arcade, por desgracia, es inferior a las anteriores entregas. Tal vez se haya agotado el filón de Microsoft.

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

68%

LO BUENO: Ms. PacMan sigue siendo un arcade de culto.

LO MALO: La calidad de la mayoría de los juegos incluidos en esta colección es muy floja, y el modo de pantalla es tan reducido que no hace justicia a los juegos.

CONCLUSIÓN: Esta modesta colección de aciertos y desaciertos arcade sólo es recomendable para aficionados nostálgicos.

X-COM Interceptor

Categoría: Acción
Fabricante: MicroProse
Precio (Sin IVA): 7.995 pesetas
Editor: MicroProse. *www.microprose.com*
Distribuidor: Proein *(Tel: 91-576 22 08)*

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 85 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de sonido compatible con Windows; ratón	CD-ROM de 8x; Pentium a 200 MHz; 32 MB RAM; tarjeta aceleradora directa Direct3D; 270 MB de espacio libre en el en disco duro; joystick; controlador de aceleración (throttle); timones de dirección (rudders)

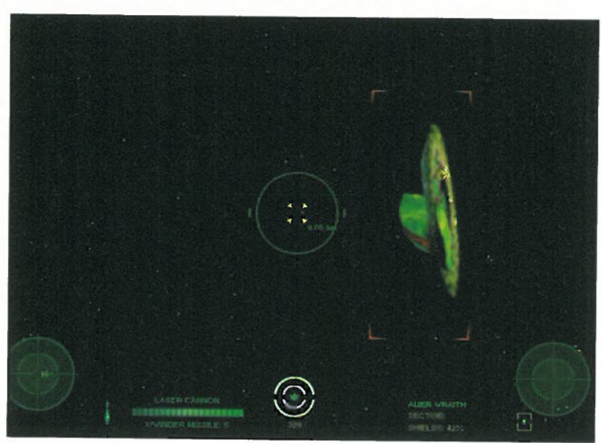
Multijugador: módem nulo/Serie; módem de 28,8 Kbps; IPX: 2-8 jugadores; TCP/IP; número máximo de jugadores: 8; servicio Internet gratuito: www.zone.com

La serie clásica de Microprose nos conduce hacia espacios profundos en forma de combate 3-D y se convierte en algo nunca visto hasta ahora: aburrimiento.

Desde el momento en que se acercó inadvertidamente a los jugadores y les dio en plena cabezota con su distraido guión, el excelente juego de estrategia de Microprose X-COM: UFO defense ha disfrutado de una situación privilegiada. Microprose ha sido lo suficientemente inteligente como para comprenderlo y se ha visto obligada a sacar al mercado una continuación aceptable (Terror from the deep) y otra muy buena (Apocalypse).

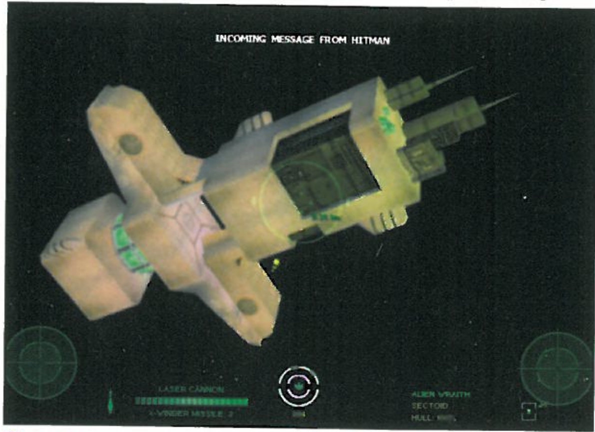
El paso de esta perla hacia el territorio de acción tridimensional constituía el próximo paso lógico, y en este frente Microprose está adoptando un doble planteamiento. El primer titulo que verá la luz es Interceptor (combate espacial) y el siguiente dentro de esta línea es Alliance (combate terrestre). Una vez probado el primero de los dos, todo lo que podemos decir es que... esperamos que sean mucho mejores los combates en tierra que en el espacio.

No se trata de que Interceptor sea malo. Muchos de sus elementos, tomados de uno en uno, son potentes, pero considerados globalmente, tras días y días de partidas interminables, acaban aturdiéndote. Se trata de un fenómeno de estructuralismo inverso: la suma es menor que las partes. Muchos de los elementos clásicos de X-COM (combate táctico, investigación y fabricación) han desaparecido en Interceptor o bien se hallan cercenados e impotentes. En lugar del combate táctico basado en turnos contra las hordas extranjeras, la atención se ha centrado en un combate espacial bastante rápido salpicado por periodos inacabables de gestión galáctica (visto desde otro punto de vista, puede decirse que se trata de un juego de estrategia salpicado por ráfagas de acción). En principio, se trata de una idea sólida como una roca: tú gestionas el elemento estratégico y luego saltas a la cabina del piloto para luchar en las batallas, creando y participando en una campaña dinámica. Sin embargo, en la práctica, la idea no resulta muy coherente.



OVNIS de las razas más variadas están representados en Interceptor. La mayoría tiene una apariencia muy elegante y un buen diseño.

Al principio, los problemas de Interceptor no resultan muy evidentes, pero, desgraciadamente, con el tiempo aparecen con una claridad meridiana. Cada vez que inicias una nueva campaña, te ves como si estuvieras chapoteando en medio de una galaxia en la que tratan de infiltrarse los OVNIS. Existen diversas organizaciones que controlan los planetas de esta galaxia, y éstas te consiguen el presupuesto operativo necesario a cambio de que las protejas de las incursiones extranjeras. En caso de que no puedas proteger a una de estas empresas, no te pagan, dejándote sin posibilidades de obtener nuevos suministros.



Si no responde con rapidez ante la aparición de extranjeros, te verás obligado a defender una base como ésta.

Las operaciones de X-COM se dirigen desde bases orbitales repartidas a través de un mapa estelar, y es aquí donde empezamos a tener problemas. Existe un límite de ocho bases, y éstas deben estar colocadas a una cierta distancia las unas de las otras. Esto significa que no puedes cubrir la galaxia entera. Estas limitaciones se han incluido para impedir que un jugador pueda abatir extranjeros gracias a la utilización de bases con una amplia cobertura, lo que acortaría demasiado el juego. Se trata de una solución artificiosa a un problema que se hubiera podido tratar con diversas técnicas de gestión de dinero o con una Inteligencia Artificial enemiga mucho más agresiva (por ejemplo: si uno construyera demasiadas bases, podría desencadenarse un asalto extranjero a gran escala).

La gestión de las bases constituye el meollo del juego estratégico. Pueden añadirse nuevos módulos de entrenamiento, albergue y defensa; gestionarse los suministros, las tripulaciones y la carga de armas, y también controlar la investigación. En comparación con otros juegos X-COM, todo esto se halla aquí muy simplificado, lo cual resulta lógico si se tiene en cuenta que aquí todo se centra en la acción. Tú sólo puedes contratar pilotos, no técnicos ni científicos. No construyes suministros, sino que los encargas. No llevas a cabo la investigación, sino que la descargas de la Tierra. Los suministros que continúan siendo útiles se mandan inmediatamente a la Tierra (no se explica de qué forma) y obtienes los resultados de la



Existen varios niveles de dificultad que alteran la eficacia de los alienígenas, pero una vez en posesión de una buena tripulación, puedes hacerte el amo del cotarro.

investigación descargándolos a través de un dispositivo de comunicaciones especial. Se trata de un planteamiento tremendamente estricto de cara a obtener equipos y tecnologías nuevas, pero suficiente como elemento de la trama y, además, funciona bien dentro de la ficción del juego. Sin embargo, el «árbol» de la investigación funciona de una forma desacompasada, ofreciéndote la mayor parte de las armas especiales durante la primera cuarta parte del juego y dejando tan sólo unos cuantos ítems de elección para el resto. Esto da lugar a un desequilibrio que afecta de una forma directa a las secuencias de acción.

El jugador responde enviando naves a las incursiones de los extranjeros. Cuando estas naves están a punto de atrapar al enemigo, debes saltar a la cabina del piloto y empezar a disparar. Siendo como es un juego de batallas espaciales en 3-D, con una gran cantidad de tiros, Interceptor presenta altibajos. El fantasmagórico aspecto anticuado de las naves, así como el inteligente y detallado modelado de los OVNIS, constituyen dos elementos muy potentes, pero en conjunto los gráficos no están muy cuidados y resultan repetitivos. Existen unas cuantas estaciones espaciales y unos cuantos OVNIS diferentes, pero el esquematismo de las escenas y el vacío de las profundidades provocan que el juego dé una sensación blanda y poco interesante. La aceleración 3-D opcional suaviza un poco los gráficos y añade un poco de luz y de sombras, pero queda muy lejos del Wing Commander: Prophecy o de Descent: Freespace.

Por lo que respecta a la cabina del piloto, en términos de originalidad, hay poca o nada. Los controles son los que todos hemos visto en cualquier otro juego espacial a base de muchos tiros: menú rotativo de armas, configuración energética, radar, quemadores auxiliares, insultos (¿?) y diversas opciones de HUD (puntos de mira con selección automática de objetivos). Los dibujos de la carlinga son demasiado grandes y no muy interesantes, si bien no están exentos de algún que otro toque de humor.

Pueden enviarse algunas órdenes rudimentarias a los hombres del escuadrón, pero son tan inteligentes que hacen gran parte del trabajo sin necesidad de que se les diga nada. Una buena tripulación puede hacer una buena limpieza de OVNIS en cuestión de minutos, dejándote con muy poco trabajo: sujetar el joystick.

Sin embargo, el problema principal no tiene nada que ver con el propio motor de acción, sino con los estrechos parámetros de la misión, que pronto se convierten en repetitivos y aburridos. Cuando aparece la lucecita del radar



Todas y cada una de tus bases disponen de «huecos» donde colocar elementos de expansión, como torretas y módulos de investigación.

sobre el mapa estratégico principal, envías una ala de naves para investigar qué ocurre. Si encuentran al enemigo, te enzarzas en una lucha endemoniada con tres OVNIS o más. Todas estas batallas encarnizadas son exactamente iguales y aparecen más o menos cada día o, a lo sumo, cada dos días, lo que significa que debe luchar por docenas de pequeñas e insignificantes incursiones. Interceptor está pidiendo a gritos una opción para evitar estas batallas, pero lo cierto es que no se puede: tienes que lucharlas todas.

Cuando recibes armas más potentes, estas pequeñas reyertas se convierten en una especie de aplastamiento de mosquitos; a menudo se tarda más en cargar la misión que lo que dura la lucha. Esto, en parte, es culpa del comprimido árbol de investigación y, en parte, se debe a que no existe una opción para automatizar la aparición de un encuentro. Pero lo cierto es que toda la estructura de la campaña constituye una parte importante del problema. Incluso con una estrategia ofensiva potente, nunca habrá más que unos pocos tipos de acción: interceptación, defensa de la base y ataque a la base. Y punto. Esto es todo. Puedes patrullar por distintas zonas para echar un vistazo a los convoyes y a los OVNIS, así como para detectar bases enemigas, pero casi todas las secuencias de combate son idénticas. Sólo varía el tipo de naves que uno encuentra. Algunas veces hay más o mejores naves o cosas más grandes que es menester atacar o proteger, pero nada de esto disipa la sensación de más de lo mismo que provocan los encuentros.

Este juego guarda grandes semejanzas con un pez que se muerde la cola. Su propio elemento de campaña estratégica innovadora es lo que afecta negativamente a su elemento de acción, y viceversa. Nos encontramos con que un elemento de Interceptor niega a los otros. Como juegos de estrategia, los otros X-COM muestran más profundidad y resultan más satisfactorios. Como juego de combate 3-D espacial, se ve absolutamente eclipsado por el relanzamiento de los juegos de combate espaciales Star Wars o por Wing Commander: Prophecy o Descent: Freespace. Interceptor quiere ser demasiadas cosas a la vez y esto lo logra únicamente durante un corto periodo de tiempo, transcurrido el cual se sumerge en una monotonía total.



PCJuegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

60%

LO BUENO: Elemento estratégico potente; combate espacial decente; naves invasoras bastante logradas.

LO MALO: Insuficiente variedad de misiones; no hay forma de evitar las refriegas.

CONCLUSIÓN: No tan apasionante desde el punto de vista estratégico como lo fueron los otros juegos X-COM. Tampoco es tan avanzado como los actuales juegos de batallas espaciales en 3-D.

Cyberstorm 2: Corporate W

Categoría: Estrategia
Fabricante: Dynamix
Precio (Sin IVA): 2.495 pesetas
Editor: Sierra (www.sierra.com)
Distribuidor: Coktek Educative (Tel: 91 383 26 23)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 24 MB de RAM; tarjeta de vídeo con bus local de 1 MB; 40 MB de espacio libre en el disco duro.	CD-ROM de 8x; 32 MB de RAM; 55 MB de espacio libre en el disco duro para la instalación.

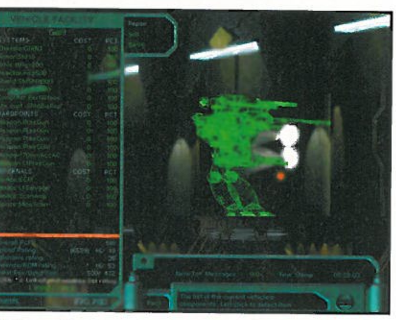
Multijugador: Módem serie/nulo; módem a 14,4 Kbps; IPX; TCP/IP; número máximo de jugadores: 8; servicio Internet gratuito: www.won.net

Hacía mucho tiempo que un juego que había rozado la perfección no acababa desastrándose a sí mismo de esta manera.

Instalamos este juego sin ideas preconcebidas; no habíamos jugado a Mission-Force: Cyberstorm, por lo que no teníamos ni idea de lo que podíamos esperar de la secuela. Por un lado, esto nos liberaba de cualquier prejuicio respecto al juego original, pero, por otro, nos impedía contestar a una pregunta fundamental: ¿es mejor que el anterior?

Por esta razón, decidimos jugar con Cyberstorm 2 durante un par de semanas y probar después una copia del primer juego, de modo que pudiéramos hacernos una idea de la novedad antes de saborear el precedente. Finalmente, aunque debemos reconocer que ambos nos resultaron entretenidos, la diferencia entre ellos es asombrosa.

A veces, resulta muy fácil introducirse en el mundo de un juego desde el principio, pero hay títulos que interponen innumerables trabas (léase manual insuficiente o falta de pantallas de ayuda). Tuvimos que luchar contra este juego como si nos enfrentáramos a la Hidra mitológica: en cuanto pensábamos que habíamos entendido un elemento, nos embargaba una total confusión al intentar enlazarlo con otro. No os lo creeréis, pero anduvimos tres largos días desorientados hasta que, de repente, la cosa empezó a aclararse. Ahora bien, es verdad que, después de tan costoso comienzo, el juego empezó a gustarnos cada vez más.



Con veintisiete tipos de carrocerías y 600 clases de equipamiento para construir cualquier unidad, podrás saciar tus ansias constructivas.

Cyberstorm 2: Corporate Wars comienza justo en el punto que acabó Mission-Force: Cyberstorm. La raza humana ha conquistado a los Cybrids (y una gran empresa a comenzado a darles trabajo). En este punto, se descubre una antigua y enorme puerta espacial que permite el paso al rico sistema en recursos Typhoeus, para explotarlo económica y militarmente. Nada más enterarse, ocho grandes corporaciones (cada una de las cuales, como era de esperar, con sus puntos fuertes y flacos) se abalanzan sobre el descubrimiento con la intención de erigirse en la única explotadora de tan valioso sistema.

Al principio del juego, el jugador se enrola en la corporación que prefiera. Algunas ofrecen un mejor salario, otras cuentan con sistemas de investigación más avanzados y también hay algunas que prometen una rápida promoción interna. Tu progresión varía (a veces de forma drástica) dependiendo de la empresa con la que firmes el contrato.

A continuación, eliges el planeta en el que quieres instalar tu base Herc. Algunos son ricos en recursos, pero su esfera es dañina; otros son más parecidos a la Tierra; se rumorea que uno contiene potentes artefactos que dejó allí una civilización extraterrestre ya desaparecida. Da lo mismo el planeta que elijas para establecer tu base, ya que puedes ejecutar misiones en todos ellos.

Partes de un presupuesto limitado (que aumenta con el descubrimiento de depósitos de recursos y artefactos útiles), un par de Hercs normalitos y una instalación de Bioderms en la que puedes hacer crecer pilotos mediante ingeniería genética para que controlen tus unidades. Cada bioderm posee una escala de estabilidad, potencial de mando, disciplina, longevidad y habilidad potencial con los diversos sistemas armamentísticos del juego. Ya desde un principio puedes fabricar tus bioderms de modo que todas sus capacidades obtengan una puntuación máxima, pero hay que decir que también es la forma más rápida de acabar en bancarrota.

Por supuesto, también debes invertir en investigación, de modo que puedes desarrollar armas más grandes, mejores blindajes, plantas de energía mejoradas y todo ese rollo. Puedes establecer un presupuesto global (es decir, la misma cantidad de dinero repartida para todas las categorías), o bien puedes decidirte por unas prioridades de forma manual (pero no te olvides de restablecerlas cada pocos turnos, si no quieres que la inves-

ARMAS A PORRILLO

REMORA: Este Herc diseñado para ataques y retiradas veloces es ligero y maniobrable. Posee un cañón EMP (de pulsos electromagnéticos) que es muy efectivo contra los escudos, y un cañón de plasma que provoca grandes daños cuando los escudos del objetivo están debilitados.

SENSEI: Una buena elección para misiones de reconocimiento; cubre el terreno con rapidez y va pertrechado con una gama de armas variada y efectiva.

DEMON: El Demon, un modelo antiguo pero de confianza, fue el primer Herc pesado de verdad. Su armamento incluye bombas Jihad de corto alcance, y su blindaje ofrece las garantías suficientes como para acercarse al enemigo.

TROLL: Ideal para hacer trizas los escudos; lo mejor es que lo utilices conjuntamente con otro Herc que pueda acabar con un objetivo sin escudo.

APOCALYPSE: El Herc de asalto más letal. Monta un cañón de 180 mm., además de un EMP y armas de plasma. Un aparato fenomenal.

VIPER: Un pequeño tanque muy veloz que puede disparar y escabullirse; utiliza dos cañones EMP y un par de misiles de potencia media.

DEVASTATOR: Un tanque enorme y devastador; pocos enemigos podrán sobrevivir en un encuentro cara a cara. Por desgracia, también es uno de los vehículos más lentos del juego.

METEOR: Este vehículo de exploración antigravedad posee sensores amplificados y puedes reconoce todo un campo de batalla en unos segundos. Sin embargo, su armamento ligero lo convierte en el blanco ideal en caso de ataque aéreo.

RAZORCLAW: Esta unidad antigravedad incorpora armas contra escudos débiles; puedes destrozar un montón de unidades enemigas con él, pero seguramente sólo una vez.

ars

tigación se detenga cuando desaparezca la suma inicial).

Los bioderms se revalorizan a medida que completan misiones con éxito; sin embargo, si lo prefieres, puedes dedicarte a reciclarlos y a comprar otros nuevos y mejorados a medida que tus arcas se vayan llenando. Sus cualidades causan un efecto directo en el juego; los bioderm con unas calificaciones de estabilidad bajas, por ejemplo, puede que de repente enloquezcan en una batalla y se nieguen a seguir órdenes. A los bioderms que muestran síntomas de fatiga y han disminuido su habilidad para la batalla, puedes reanimarlos de forma temporal con inyecciones que surten el mismo efecto que las anfetaminas, aunque unas dosis abusivas pueden transformarlos en psicóticos. Será mejor que las utilices con mesura o bien que prescindas de ellas.

Los adictos a la microgestión estarán encantados. Entre las armas disponibles, se cuentan 27 Herc con chásis de tanque antigravedad que pueden armarse con unas 600 pistolas, misiles, sensores, escudos, plantas de energía y cajas de salvamento. De hecho, buena parte de la estrategia del juego tiene como objetivo encontrar la combinación correcta de velocidad, precisión, poder de penetración y protección para completar las misiones encomendadas.

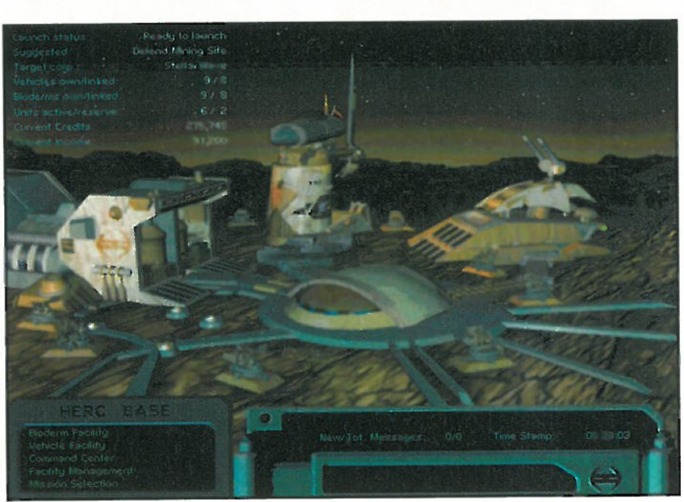
También debes incorporar al bioderm que tenga mejor disposición a la unidad adecuada. Si vas a iniciar una misión que parece requerir unidades equipadas con Armas Flux Electrónicas, no ganarás nada si asignas bioderms con puntuaciones altas en balística y misiles. Adecuar cada unidad al piloto correcto es complicado (y bastante aburrido si no estás de humor), por lo que el juego incluye un opción automática en la que el ordenador sopesa las variables y asigna al bioderm que juzga más apropiado.

Conseguirás progresar si completas las misiones con éxito. Si sólo pretendes consolidar las defensas de tu base y aumentar tus fondos, decídete por «Garrison» («Guarnición»), que es el equivalente a «pase» en otros juegos. Otras opciones son: patrullas, exploración, expediciones de minería y operaciones hostiles contra las minas o las bases de corporaciones rivales.

(Y no te olvides de mejorar las defensas de tu base en cuanto te lo permita el dinero; también es buena idea dejar una o dos unidades en la reserva por si acaso atacara el enemigo.)

Las «Misiones Especiales» suelen basarse en la ecuación Gran Riesgo=Gran recompensa; menos mal que son opcionales. Puedes ganar la campaña sin tener que tomar parte en ninguna de estas misiones, pero la verdad es que aportan una buena dosis de acción. Por otro lado, si consigues superarlas recibirás como premio nueva tecnología, minas nuevas y valiosos salvamentos.

Los combates se desarrollan en diversos entornos (algunos de los cuales provocan unos efectos muy interesantes sobre ciertos tipos de armas), y su aspecto es muy similar al de otros juegos de este género, si bien el terreno está dividido en baldosas y no en hexágonos, como sucedía en el original.



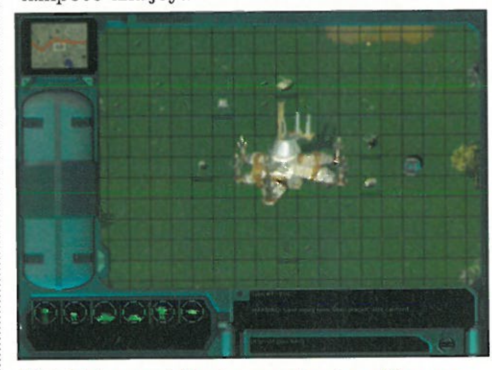
Debes tomar todas tus decisiones de mando y producción en la base HERC.

La vasta gama de variaciones posibles, armas, chásis, sensores, habilidades de los bioderms... da pie a algunas posibilidades tácticas muy interesantes. Si, por ejemplo, no andas muy bien de dinero y estás a punto de atacar a un enemigo más fuerte, puedes vender el material pesado, comprar unidades de reconocimiento rápidas y baratas y equiparlas con bombas «Jihad». Como estas armas tienen un alcance de tan sólo una baldosa, en realidad estás creando unidades kamikaze de saldo que pueden situarse cerca de un poderoso Herc y volar una unidad que quizá le haya costado medio millón de créditos al enemigo.

Tras dos semanas de inmersión en Cyberstorm 2, cargamos el primer juego y rápidamente nos dimos cuenta de por qué esta secuela había decepcionado a tantos fans de este clásico de culto. MissionForce Cyberstorm era un juego por turnos que se desarrollaba sobre un terreno hexagonal muy bien definido; los bioderms tenían personalidades (en la secuela no son más que entidades de las que puedes disponer a tu antojo), la animación era vistosa y la interfaz era el paradigma de la lógica y la eficiencia más pulcra. Y, a falta de un término mejor, también era un juego la mar de adictivo.

El tiempo que pasamos con el original no hizo más que reafirmar nuestra teoría de que la decisión de hacer de Cyberstorm 2 un juego a tiempo real fue un error; el juego es demasiado complejo y difícil de manejar para ese formato. Los gráficos son más turbios y aburridos, no hay interacción con las corporaciones rivales y el manual es un auténtico despropósito. Utiliza un tono demasiado presuntuoso, como de coleguitas del bar, está impreso en papel gris oscuro jaspeado y el tipo de letra es cambiante y cansino. A quien quiera que sea el responsable de este diseño, habría que cegarle los ojos con un atizador al rojo vivo y dejarlo abandonado a su suerte en mitad del desierto de Gobi.

A pesar de todo, Cyberstorm 2 es un título repleto de profundidad y detalle, y en cuanto le cogimos el truquillo, nos lo pasamos pipa con la campaña y descubrimos algunos aspectos muy bien pensados. Si se hubieran limitado a mejorar el modo por turnos del original (más unidades, un modo de diplomacia, nueva tecnología, etc.), hubiera estado mejor. Pero está claro que Dynamix pretendía vender más copias de la secuela que del original, y se embrolló en todo tipo de complicaciones y compromisos por culpa del tiempo real. Estas complicaciones se imponen al modo por turno, y por eso lo que tenemos aquí no es carne ni pescado, no es un saldo, pero tampoco una joya.


Unidades que defienden una mina. Los gráficos eran mejores en el primer juego.

Existe una buena dosis de buena y sólida jugabilidad, pero, por desgracia, también encontramos frustración y dificultades sin sentido por doquier (eso sin mencionar el susodicho manual). Tiene toda la pinta de ser un juego diseñado por un comité. Probablemente, si hubieran dejado que el equipo creativo trabajara a su aire, podríamos estar ante el juego de estrategia definitivo.



Actua Golf 2

Categoría: Deportes	**Precio:** No disponible.
Fabricante: Gremlin Interactive	
Editor: Fox Sports (www.foxsportsgames.com)	

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; Pentium a 120 MHz; CD-ROM de 4X; 16 MB de RAM; 87 MB de espacio libre en el disco duro	Pentium a 166 MHz; CD-ROM de 8X; 32 MB de RAM; 218 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta aceleradora Direct3D

Multijugador: módem serie/nulo, módem IPX, TPC/IP. Máximo: 4 jugadores.

Este simulador de golf contiene todas las características necesarias para que te guste, pero aún necesita algunos retoques para que se convierta en un gran rival.

Después de haberse hecho un nombre en el mundo de las retransmisiones deportivas televisadas en los Estados Unidos, ahora Fox apunta hacia el despiadado mundo de los deportes en PC. Uno de los primeros títulos en la rampa de lanzamiento es un simulador de golf del fabricante Gremlin Interactive. Este juego parece muy prometedor, pero no está a la altura cuando se compara con juegos similares, como Links LS y Jack Nicklaus 5.

Las características más atractivas de Actua Golf 2 son el gran número de modos de juego y de opciones de visualización disponibles. Tres métodos diferentes de swing, ocho campos situados por todo el mundo y ocho modalidades diferentes de juego te ofrecen una gran variedad para mantenerte ocupado. Las dos modalidades de torneo (amateur y profesional) están muy bien trabajadas y te hacen sentir que no estás mirando a un tablero repleto de números, sino que participas del juego. Para llegar al torneo profesional, debe igualarse el par en el torneo amateur.

Practica los tiros para mejorar tu swing. Los efectos meteorológicos, como el fuerte viento y los chaparrones, son otra opción para configurar el juego.

Casi todo en el juego es configurable. Primero se crea un personaje eligiendo de entre varias opciones, como el estilo en el vestir y los palos que llevarás contigo. Puedes escoger entre contar con uno, dos o ningún comentador, y tienes a tu disposición una multitud de opciones gráficas. Una vez en el campo, podrás elegir de entre una casi infinita variedad de puntos de vista para jugar y un gran número de ángulos de repetición de jugadas, que te ofrecen una vista magnífica de tus mejores golpes. Hay una vista aérea en la que se describen los detalles de cada hoyo y, si quieres echar una ojeada tú solito, puedes incluso caminar por el campo si utilizas el ratón. Es una característica espléndida, ningún juego de golf debería carecer de ella.



El recorrido es impresionante, dejándote ver cada centímetro de terreno para calcular los golpes.

Desafortunadamente, los problemas de Actua Golf 2 aparecen en el peor momento: durante el juego. Los reguladores de swing de dos o tres clics están pobremente calibrados y se mueven demasiado rápido. El swing con ratón a tiempo real es lo mejor, pero también resulta demasiado exigente y enviará la bola en gancho o en golpe oblicuo al menor movimiento de muñeca. Además, se tarda un poco en acostumbrarse, ya que las sugerencias de las líneas del regulador son totalmente engañosas. Es preciso practicar mucho antes de dar golpes decentes.

El modelo de juego corto está, simplemente, mal. Sin tener en cuenta la pendiente del green, parece que cada put está en línea recta. Hacer 20 metros y más es demasiado frecuente. Por otro lado, independientemente de la distancia del put, la cantidad de fuerza necesaria para golpear la bola apenas cambia, negándote cualquier tipo de sensación táctil cuando estás en el green. Además, su apariencia también es extraña. La bola rueda muy lentamente, por lo que parece que cada golpe tenga lugar en una formidable cuesta abajo en un green quemado por el sol.

El modelo físico presenta otros problemas de los que deberás ocuparte. El tipo de terreno (desigual, arenoso, etc) en el que te encuentres y el viento tendrán un efecto directo en tu golpe, pero no parece haber ajustes para el ángulo, y es irrelevante si el golpe es cuesta arriba, abajo o de lado. Cuando rueda, la bola suele hacerlo de forma realista, pero no es así cuando entra en un búnker. Entre por el ángulo que entre, la bola quedará parada al tocar la arena.

Para quienes exigen el máximo de realismo en los modelos físicos de sus PC, Actua Golf 2 es una gran decepción. Nosotros, generalmente, nos enmarcaríamos en este grupo de jugadores, pero lo cierto es que, sorprendentemente, disfrutamos de este juego a pesar de sus problemas. Puede apreciarse un matiz surrealista en los campos en 3-D —con los árboles meciéndose al viento y el agua exageradamente reflectante—, pero esto no menoscaba su misterioso atractivo. Los torneos son muy divertidos: el contrincante controlado por el ordenador presenta suficiente personalidad como para que sientas que estás en el campo con un compañero. Si el motor gráfico se perfecciona para ofrecer más realismo y los métodos de control se ajustan, la próxima versión de esta serie dará mucho de qué hablar.

PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Infinidad de opciones; buenos torneos; gráficos. Extraños, pero atractivos.



LO MALO: Método de control exigente, juego corto demasiado fácil, algunos problemas físicos con las bolas.

CONCLUSIÓN: Necesita algunos ajustes y no puede calificarse como un juego realmente bueno.

Game, Net & Match

Categoría: Deportes
Fabricante: MediaGames
Precio (Sin IVA): 2.990 pesetas
Editor: Blue Byte Software (www.bluebyte.com)
Distribuidor: Friendware (Tel: 91 308 34 46)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 72 MB de espacio libre en el disco duro.	CD-ROM de 8x; Pentium a 166 MHz; 32 MB de RAM; 224 MB de espacio libre en el disco duro; acelerador Direct3D; gamepad; Internet o acceso a través de red local (LAN).

Multijugador: IPX; TCP/IP Internet (28,8 Kbps o más) a través del servidor de Via Blue; máximo de jugadores: 2 a través de Internet, 4 en un único ordenador a través de gamepads en cadena (daisy-chained); cuatro cuentas on-line por CD

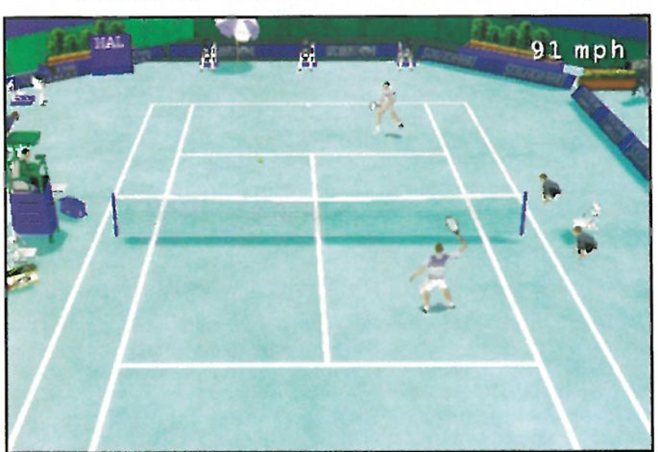
Con una IA débil y una forma de juego fácil, éste es básicamente un juego on-line con poco o ningún valor para el jugador solitario.

Existe una creciente preocupación entre los jugadores que ven a venir que, al ser cada vez más destacadas las producciones para multijugadores, los diseñadores de software olviden hacer juegos individuales a la altura de las circunstancias. Extreme Tennis, el nuevo juego de tenis de Blue Byte Software, es un poderoso candidato a reafirmar estos temores.

Este juego para multijugadores da poca cancha a las preocupaciones de los jugadores individuales; los modos de competición para jugadores individuales son terriblemente fáciles a consecuencia de la horrible Inteligencia Artificial, que crea poco desafío. Es una lástima, porque el juego para un solo jugador tenía muchas posibilidades. Hay doce partidos distintos, cuatro superficies diferentes (tierra batida, cemento, hierba y una especie de alfombra), muchos torneos distintos y un modo Temporada que te permite crear un jugador y mejorar sus habilidades durante el año. Sin embargo, todo esto resulta inútil al enfrentarte al jugador del ordenador, que tiene la inteligencia de un mejillón. A la mitad del primer set que jugamos, entendimos cómo derrotar a nuestro oponente, dotado de un cerebro absolutamente inoperante. Esto, a pesar de que nosotros teníamos la menor destreza imaginable. A medida que avanzábamos hacia el match-ball, empezamos a desear con ansia hallar algún tipo de desafío. Desgraciadamente, el mejor jugador del campeonato cayó sin haber ganado un solo juego. En realidad, podemos contar con los dedos de una mano el número de puntos que consiguió ganar.


Algunos objetos de la pista, como estas sillas, son aceptables. Sin embargo, los fondos dan risa y desmerecen el aspecto general.

Respecto a los elementos on-line, ya es una historia completamente distinta. Utilizando el servidor de Blue Byte en Alemania, puedes enfrentarte a otros tenistas e intentar luchar por un puesto al sol en el ránking. Obviamente, si tu oponente está en Europa (el juego fue comercializado en Alemania y el Reino Unido semanas antes que en Estados Unidos), el desfase es un factor a tener en cuenta para tu disfrute. Bolas que parecen haber escapado a tu oponente aparecerán mágicamente volando hacia ti, dándote poco tiempo para reaccionar. A veces, además, la acción parece ir a cámara lenta. Cuando coinciden oponentes parecidos (en habilidad y puntos totales), Extreme Tennis es un juego fantástico. Otra agradable novedad del juego on-line es que Blue Byte inserta un cartel con los mejores jugadores. De este modo, ganas el derecho a fanfarronear a medida que ganas partidos. Una de las escasas pegas del juego on-line es que estás limitado a partidos de individuales. También soporta multijuego desde el mismo ordenador, con un máximo de cuatro jugadores.



El jugador del ordenador es impotente para enfrentarse a un saque o a una volea, dejando sin ninguna gracia la experiencia del juego individual.

Respecto a la estética, mezcla componentes buenos y malos. Los elementos negativos son sus terribles gráficos de fondo y unas animaciones limitadas. El público es lo peor, con aspecto de cartones recortados pegados encima de estadios que, por otra parte, muestran un agradable aspecto 3-D. Cuando los jugadores caminan hacia sus posiciones entre puntos, parece como si estuvieran en los últimos momentos del rigor mortis, avanzando como zombies a través de la pista. Quizá están mortalmente aburridos por los insípidos y repetitivos comentarios del árbitro. En el lado bueno, los jugadores tienen un aspecto genial durante el juego, con movimientos muy fluidos. El sonido del público es bastante realista, ya que responde correctamente según la jugada que se desarrolle en la pista.

Bajo las circunstancias adecuadas, Extreme Tennis vale la pena. Los controles resultan fáciles de dominar y si tienes amigos con los que jugar y/o acceso online, disfrutarás de la experiencia. Con todo, teniendo en cuenta la escasez actual de juegos de tenis, Blue Byte ha perdido una oportunidad de oro para ofrecer un juego que satisfaga tanto a jugadores individuales como a multijugadores.

PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

65%

LO BUENO: Excelente juego on-line; buen control de tiro.

LO MALO: Sin campanas ni silbidos del público; algunos gráficos poco atractivos; encontrarás más de una IA más inteligente.

CONCLUSIÓN: Puedes pasártelo bien, pero mejor se lo pasarán quienes tienen previsto comprar un multijuego.

Dominion: Storm Over GIFT 3

Categoría: Estrategia	**Precio (Sin IVA):** 7.995 pesetas
Fabricante: ION Storm	

Editor: Eidos Interactive *www.eidosinteractive.com*
Distribuidor: Proein *(Tel: 91-576 22 08)*

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 166 MHz; 32 MB de RAM; tarjeta de vídeo Super VGA de 2 MB; tarjeta de sonido compatible con DirectX	Windows 95; Pentium a 200 MHz; tarjeta de vídeo de 4 MB

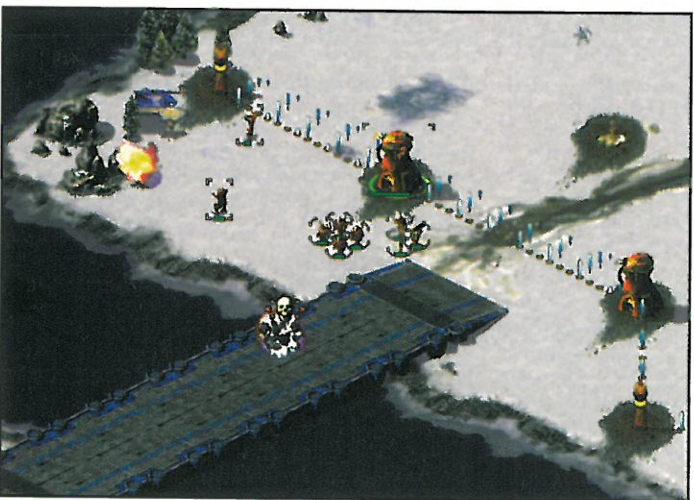
Multijugador: módem serie/nulo; módem a 14,4 Kbps; IPX (2-8 jugadores); TCP/IP (2-8 jugadores); servicio gratuito en Internet: www.mplayer.com

A pesar de una buena selección de unidades y de una acción estimulante, *Dominion* no ofrece nada nuevo a este género agotado y lleno de tópicos.

Tras haberlo recuperado de los restos de la desafortunada división de juegos de 7th Level, la empresa ION Storm, de John Romero, vendió Dominion: Storm over GIFT 3 como uno de los juegos de estrategia en tiempo real más prometedores. Pero la triste realidad es que Dominion no es sino otra muestra mediocre de este género, ya de por sí saturado. Sí que añade algunos elementos interesantes como *waypoints*, Inteligencia Artificial a medida del usuario y gráficos de alta resolución, pero aun así se ciñe a las premisas básicas del género con precisión matemática: te desplazas por un mapa, acumulas recursos, construyes una base y declaras la guerra. Aunque el juego presenta un buen desafío tanto en el modo monojugador como en el multijugador, no aporta nada innovador o lo suficientemente divertido como para hacer sombra a StarCraft.

El escenario de Dominion está extraído directamente de un manual de ciencia-ficción. Una sonda espacial de la Tierra capta una transmisión proveniente de un emisor en órbita cerca del tercer planeta del sistema GIFT. El mensaje habla de un Mesías, capaz de otorgar un gran poder a quienes lo controlen. Cuatro razas, los Humanos, los Mercs, los Scorps y los Darken, se enteran de la existencia del Mesías y, tras la ruptura de las negociaciones, se enzarzan en una guerra por su control.

A diferencia de las tres razas de StarCraft, fácilmente distinguibles, las cuatro razas de Dominion no son más que reflejos alterados las unas de las otras. Si bien los gráficos son diferentes y contienen pequeñas variaciones (los Darken son muy lentos en las tareas de construcción, el grado de protección de los Humanos no pasa de regular, etc.), las diferencias son tan mínimas que resulta casi imposible saber quién es quién. Las tácticas que se utilizan contra los Darken son prácticamente las mismas que cuando luchas contra los Mercs. Precisamente parte de la diversión de StarCraft es tener que cambiar tu estrategia dependiendo de la raza contra la que estás luchando. Aquí no hallarás nada de esto: limítate a construir cantidad de tanques para que luchen contra otros tanques, enfrenta tu infantería contra otra... y no esperes gran cosa más.



Las torres vigía y las vallas eléctricas forman una buena barrera defensiva. Necesitas una fuerza militar equivalente para cargarte una torre de misiles.

Las animaciones de las unidades son fluidas, pero los escenarios son flojos y se parecen demasiado a la Tierra, no a un planeta que se supone está muy lejos. Un poco de imaginación habría bastado para crear un mundo más complejo. Los niveles de las praderas son especialmente pobres. Podrían haberlos sacado de C&C: Red Alert y nadie se habría dado cuenta. Los ambientes más interesantes son los escenarios volcánicos, que aportan al juego ríos y lagos de lava y un paisaje más variado. Es cierto que parecen «extraterrestres», pero, gráficamente, estos niveles dejan bastante que desear.



Los mapas de paisajes desérticos constituyen un buen telón de fondo para la guerra, pero no tienen pinta de extraterrestres, que digamos.

La IA va de lo sorprendentemente bueno a lo increíblemente deficiente. A veces, el enemigo es muy sigiloso y astuto. En una ocasión, nos atacaron con precisión, diezmaron nuestras defensas y luego se lo llevaron todo. Otras veces, en cambio, se cargan el perímetro defensivo y se quedan inmóviles, aunque la base esté a su completa disposición para el saqueo pertinente.

La IA de las unidades también se tambalea. Los ataques de precisión son difíciles de acometer, ya que las unidades se dispersan sin motivo aparente y se salen del escenario. Hay veces en que ni disparan contra el enemigo que se aproxima, dejándole pasar sin siquiera rozarle, mientras que en otras ocasiones luchan con vocación asesina. Este vaivén consigue que jugar pueda resultar frustrante.

Con todo, nuestra principal crítica va dirigida al diseño del control de recursos. Dominion hace gala de uno de los sistemas más desesperantes que hemos conocido. Deben recogerse dos tipos de recursos. El primero es una sustancia viscosa energética de color verde que se extrae de los Matter Wells («pozos de la materia»). En lugar de utilizar recolectores u operarios en la extracción, construyes una refinería directamente encima del pozo y ya está, solucionado el tema. El segundo, mucho más fastidioso, precisa la acción de colonos. Para poder construir edificios, unidades y vehículos, debes levantar primero colonias que acogen a trabajadores invisibles, los cuales, una vez acabadas las colonias, producirán amablemente lo que necesitas. El problema estriba en el hecho de que cada colonia



Los chicos de *Dominion*

Aunque las cuatro razas de *Dominion* se parecen mucho, unas cuantas diferencias ayudan a distinguirlos. Te exponemos aquí los puntos fuertes y débiles de cada una de ellas.

HUMAN

Puntos fuertes: Arma secreta, ataque y defensa bien equilibrados.

Puntos débiles: Grado de protección y tiempo de construcción.

DARKEN

Puntos fuertes: Grado de protección y defensa excelentes.
Puntos débiles: Elevado tiempo de construcción, unidades muy caras.

SCORPS

Puntos fuertes: Velocidad y tiempo de construcción; las unidades no son caras.

Puntos débiles: Grado de protección y armas débiles.

MERCS

Puntos fuertes: Vehículo Widowmaker («enviudador»), armas muy potentes.

Puntos débiles: Unidades muy caras, escaso grado de protección.



¡Más nieve! La interfaz de la parte inferior resulta fácil de usar, ya que separa edificios, hombres, vehículos y accesorios por categorías.

tiene su coste en términos de hombres y energía, y por lo general no dispones de suficientes hombres como para llevar adelante procesos prolongados de construcción.

En la mayoría de juegos de este género, llega un momento durante la misión (o la acción multijugador) en que la cantidad de recursos acumulados excede a los utilizados, lo que supone un excedente que viene muy bien. Aquí no sucede lo mismo. Por muchas colonias que levantes, en ningún momento llegas a tener un excedente de hombres a tu disposición. Como el control de recursos lo es todo en el juego, la experiencia resulta de todo menos divertida si tienes que pasarlas canutas para crear un puñado de unidades y edificios o esperar hasta que tus fuerzas se restituyan lentamente.

En el lado positivo, destacan la facilidad de uso de la interfaz de Dominion y la disponibilidad de un sistema de waypoint más que decente, así como el puntazo de contar con unas motos de reconocimiento que van por su cuenta explorando el mapa, lo que te permite dedicarte a otras labores. El control de la energía en Dominion te obliga a construir dentro de un radio de distancia determinado alrededor de las plantas energéticas (un sistema extremadamente molesto que debería ser prohibido para siempre en los juegos de estrategia en tiempo real), aunque unidades menores de enlace ayudan a que tu base gane en autonomía. Estas unidades son bastante variadas y pueden transportar energía suficiente para asegurar el funcionamiento de las estructuras de mayor tamaño.

Otro elemento que se agradece son los puentes que puedes construir en determinados mapas. Estos puentes pueden ser destruidos, convirtiéndose en una buena baza estratégica a la hora de limitar los movimientos del enemigo. Una vez tus hombres estén listos, puedes montar un puente y pasar al otro lado. Es posible que no te parezca gran cosa, pero puede resultarte muy útil en el conjunto de la estrategia.

El punto álgido del juego llega en forma de fuerzas aéreas. Aunque son muy caros de producir, los cazas constituyen un buen golpe y son lo suficientemente rápidos como para evitar el fuego enemigo. Pululan constantemente por el escenario de la contienda, dificultando aun más el ser alcanzados, y si el objetivo no fue destruido en la primera



Los Humanos se están montando una base y estos otros chicos están ansiosos por atacar.

incursión, regresan a la base, recargan municiones y vuelven al ataque.

Sin embargo, a fin de cuentas, no hay nada aquí que no hayamos visto antes. Y aunque Dominion no insulta al género, ¿de verdad que necesitábamos otro juego de estrategia en tiempo real basado en ciencia-ficción?

Myth demostró que un juego de este tipo no tiene por qué estar dedicado exclusivamente a acumular recursos y construir bases. Lo que el género necesita es originalidad. Los fabricantes que tengan en preparación uno de estos juegos harían bien en reexaminarlos para comprobar si aportarán algo nuevo o se limitarán a ocupar un espacio valioso de nuestras estanterías. Este género no necesitaba un juego como Dominion, ni necesita otros trabajos mediocres. ¡Ya vale!



PARA PC Juegos y Jugadores

LO BUENO: La mayor parte de las unidades están bien diseñadas y definidas; buen sistema de *waypoint*.

55%

LO MALO: El control de los recursos es terrible; la calidad de los gráficos ambientales es inferior a la media; la IA te volverá loco.

CONCLUSIÓN: Ya hemos visto todo esto antes, pero, si estás impaciente por enfrentarte a un juego de estrategia, Dominion cumple en lo fundamental.

Redjack: Revenge of the Brethren

Categoría: Aventuras	**Precio (Sin IVA):** 7.995 pesetas
Fabricante: Cyberflix	

Editor: THQ Inc. (www.thq.com)
Distribuidor: Proein (Tel: 91 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de doble velocidad; Pentium a 100 MHz; 16 MB de RAM; tarjetas de sonido y vídeo compatibles DirectX; ratón	CD-ROM de 8x; Pentium 200; 32MB RAM

Multijugador: No hay

Parecía que Cyberflix iba a crear por fin un buen juego de aventuras, pero fracasa con tanto mareo de ratón.

Cuando empezamos a jugar a Redjack, nuestras esperanzas no eran muy altas. Después de todo, su fabricante había sido el responsable del espantoso Dust: A Tale of the Wired West y de Titanic (el cual, a pesar del reciente boom de ventas generado por la película mega-taquillera del mismo nombre y con la que no guarda relación alguna, es como mucho un juego de aventuras del montón). Aun así, habíamos visto las primeras versiones de Redjack, y daba la impresión de que podría ser bastante bueno.

Así que teníamos la mejor predisposición hacia este juego. De verdad. Y a medida que la historia de venganza de piratas de Redjack se iba desarrollando y resolvíamos los primeros puzzles, nos íbamos entusiasmando. Después nos topamos con el primero de una serie de serios inconvenientes.

No es que Redjack carezca completamente de atractivo. Por lo pronto, no se trata de otra copia impersonal de Myst, ni te dedicas a explorar un paisaje estéril y desértico encontrándote de vez en cuando con puzzles absurdos e insulsos. Muy al contrario, llegas a conocer gente y hablar con ellos, recoger ítems extraños y descifrar cómo usarlos en unos puzzles que, por lo general, tienen sentido dentro del contexto de la historia y del escenario del juego.



Las luchas con espada son divertidas... pero las otras secuencias son como un grano en las posaderas.



Al joven Nick Dove se le presenta una visión de Redjack, el pirata cuya muerte habrá de vengar. Los personajes tienen buena pinta.

Tecnológicamente no es nada del otro mundo, pero representa un gran avance respecto a Dust y Titanic. El motor DreamForge que se utilizó para crear estos dos últimos se ha actualizado con la versión 5.0, dando como resultado un juego que no se parece en nada a sus predecesores. Los personajes con los que hablas ya no miran ni se mueven como maniquíes motorizados. Por otro lado, la perspectiva panorámica panning, similar a las de Zork: Nemesis y Of Light and Darkness, te permite mirar hacia arriba y hacia abajo o girar y enfocar cualquier parte de las escenas de 360 grados. Algunos de los escenarios están muy logrados. No son muy realistas, pero tienen su propia profundidad y vidilla. Es un poco como si te permitieran dar una vuelta por detrás del escenario de una atracción de parque temático, del estilo «Piratas del Caribe» de Disney.

Los problemas surgen cuando te topas con el primero de los mini juegos de Redjack, pequeñas pruebas de estilo arcade que aparecen de vez en cuando con la intención, probablemente, de hacer el juego más atractivo para los jugadores ávidos de acción. Las luchas con espada en tiempo real son entretenidas. Si tus habilidades atacando o esquivando no dan para mucho, mira a tu alrededor, porque encontrarás más de una vez objetos que pueden ayudarte (bultos pesados para tirárselos al enemigo, objetos que sirven de escudo protector, etc.). Por desgracia, la mayoría de los otros juegos en los que debes utilizar el ratón son muy, pero que muy difíciles. Una lucha con mosquetes contra soldados corruptos es todo un frustre de ejercicio: incluso en tu quinto o sexto intento, cuando ya sabes cuándo y por dónde van a aparecer los soldados corruptos, tienes que seguir lidiando con la interfaz de movimientos de ratón, que proporciona una visión panorámica demasiado rápida como para apuntar con atino, o bien demasiado lenta para poder alcanzar a uno de los malos antes de que te tumbe. Para cuando hayas superado esta parte del juego (y no hay manera de evitarla), estarás llegando al Rogaine. Luego viene la secuencia de saltos sobre la lava, que es incluso más engorrosa. Y estas dos son sólo el comienzo.

Es posible que los episodios de acción se hayan concebido así de difíciles para compensar otra de las deficiencias del juego. La mayoría de los puzzles de Redjack son tan simples que el juego hubiera resultado decepcionantemente corto de no haber introducido entre los episodios de juego de aventuras tradicional unas secuencias arcade que el jugador medio tendrá que repetir una y otra vez hasta conseguir superarlas. Sin embargo, con todo este meneo imposible de ratón, Redjack es mucho más que decepcionante: es lisa y llanamente desesperante. ¿A quién se le ha ocurrido esta forma de pasarlo bien?

PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

58%

LO BUENO: Elementos de un auténtico juego de aventuras; escenarios muy logrados; gráficos muy atractivos.

LO MALO: Los puzzles son demasiado fáciles; las secuencias de acción, demasiado difíciles.

CONCLUSIÓN: Si no hubieran insertado con calzador esos episodios arcade tan pobremente diseñados, Redjack sería un juego de aventuras decente.

NAM

Categoría: Shooter en 1ª persona	Precio (Sin IVA): 5.990 pesetas
Fabricante: GT Interactive	

Editor: GT Interactive (www.ginteractive.com)
Distribuidor: NSC (Tel: 91 359 29 92)

Requisitos	Recomendamos
486 DX4; 100 MHz; CD-ROM de 2x; Pentium a 133 MHz; 16 MB de RAM; 60 MB de espacio libre en el disco duro	Pentium a 133 MHz; tarjeta gráfica capaz de funcionar a 640 x 580 x 256; módem de 28,8 Kbps; Sound Blaster 16 o tarjeta de sonido compatible

Multijugador: módem serie/nulo; módem a 14,4 Kbps; IPX; TCP/IP; máximo número de jugadores: 8

NAM promete realismo, pero recuerda más a un vals bailado por Sissí que a un verdadero combate en plena jungla.


Regla número uno: tu oficial de mando esperará que recojas todos tus pertrechos antes de salir hacia una misión. Pero... es que todo esto es demasiado para que lo carge un solo individuo, aunque se apode «oso».

Después de haber crecido viendo cada noche noticias sobre la guerra de Vietnam por la tele, creíamos que sabíamos cuanto puede saber sobre esa guerra alguien que no ha estado allí... hasta que jugamos con NAM, que pretende proporcionarnos «un acercamiento realista a la experiencia de la guerra de Vietnam».

Hasta ese día, siempre habíamos supuesto que a un tipo que pisa una mina sólo pueden ocurrirle dos cosas: saltar en pedazos o salir licenciado vía camilla rápida. Con NAM, aprendimos que siempre que un soldado goce de una salud razonable —pongamos un 60% de su energía— puede pisar una mina y, luego, continuar tranquilamente paseando por la jungla. Y eso no es todo: si además tiene la suerte de llevar un botiquín encima, incluso puede recuperar toda su vitalidad en menos de lo que se tarda en decir «¡ay!».

Siempre creimos que había que esperar un rato a que llegaran refuerzos aéreos, pero con NAM descubrimos que nuestros muchachos siempre están ahí en lo alto, esperando a que se lo pidamos para lanzar sus bombas en un par de segundos. Tampoco habíamos oído que los del ejército regular de Vietnam del Norte y el Viet Cong se dejaban granadas y munición para ametralladoras M-16 y M-60 por ahí tiradas. Y mira si seremos torpes, pero torpes, que no sabíamos que para prepararte para una misión tenías que recorrer el área de partida para encontrar armas, munición, minas, botiquines, gafas para visión nocturna y otros objetos de suma utilidad que estaban por ahí desperdigados.


Si te hieren, no te preocupes: en esta versión de la guerra de Vietnam, basta con encontrar una gran caja con una insignia de la Cruz Roja y, ¡como nuevo!

Estamos bromeando, claro. Pero, bueno, ya ves a dónde pretendemos llegar: decir que NAM nos acerca a la «verdadera experiencia» de la guerra de Vietnam no es sólo un chiste; podría ser considerado incluso ofensivo por aquéllos que vivieron una de las guerras más horrorosas de la historia. El manual del juego explica cómo tu personaje tiene la habilidad de recuperarse instantáneamente de múltiples golpes después de haber sido tratado con un «suero experimental». Si eso no se contradice con ese pretendido realismo...

Esto tampoco significa que ciertos aspectos de NAM no reflejen con más o menos fidelidad algunos de los peligros que implicaba combatir en Vietnam. Los enemigos se confunden perfectamente en la densa espesura de la jungla, y los jugadores que se precipiten al combate como si estuvieran jugando a Shadow Warrior o Duke Nukem 3D descubrirán que, para salvar el pellejo, el sigilo resulta esencial. Los palos Punji y demás trampas explosivas son una amenaza constante y, al igual que en la vida real, siempre existe la posibilidad de resultar herido por bombas destinadas al enemigo.

Durante varias de las 14 misiones monojugador, te acompañan marines de Inteligencia Artificial (pelotones de demolición, infantería, médicos y operadores de radio). Estas tropas controladas por el ordenador pueden serte de gran ayuda, siempre que consigas mantenerlas con vida, algo que a nosotros nos costó muchísimo conseguir, dado que hordas de enemigos prácticamente invisibles no dejaban de disparar desde la distancia.

Pero no nos equivoquemos: esto es como un Duke Nukem ambientado en Vietnam, con la excepción de que carece de gráficos tan buenos como Duke Nukem y, por tanto, no se juega tan bien. Estos gráficos son los más anquilosados que hemos visto en un juego que utilice el viejo motor Build. Incluso va más lento que Redneck Rampage Rides Again (cuyos gráficos basados en Build son los más fluidos de su clase).

NAM sería una completa pérdida de tiempo si no fuera por una cosa: su acción multi-jugador. Los modos multijugador incluyen el habitual Gruntmatch (deathmatch) y Capture the Flag, pero es el modo Fireteam el que realmente salva la papeleta. En el modo Fireteam, basta que te alcancen una o dos veces y ya eres historia. Y, por supuesto, como si te mueres, quedas fuera de juego, procura avanzar despacio y con cautela y estar preparado para ponerte a cubierto en cuanto las cosas se pongan feas.

NAM será muy criticado (justamente) por sus falsas pretensiones de realismo y sus gráficos de segunda. Pero si eres capaz de pasar por alto esos defectos, verás que el modo multi-jugador bien vale el desembolso.



VEREDICTO FINAL

53%

LO BUENO: El modo multijugador puede resultar muy divertido.

LO MALO: Gráficos de alta resolución penosos; falsas pretensiones de realismo acerca de la guerra de Vietnam.

CONCLUSIÓN: La inversión podría resultar rentable gracias al modo multijugador.

Addiction Pinball

Categoría: Arcade
Fabricante: Team 17
Precio (Sin IVA): 6.495 pesetas
Editor: MicroProse (www.microprose.com)
Distribuidor: Proein (Tel: 91 576 22 08)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95, CD-ROM de doble velocidad; Pentium a 75 MHz; 16 MB de RAM.	Pentium a 166 MHz; soporte de tarjeta de sonido.

Multijugador: no

Este juego exhibe un aspecto extraordinario, pero los fanáticos del millón se quedarán con las ganas de disponer de más y mejores mesas.

Cuando de lo que se trata es de impulsar la bolita plateada, los jugadores de PC no han sido precisamente sobrecargados con títulos de calidad. Después de espantosos juegos como Star Trek Pinball, los locos del millón (el pinball) se preguntaban si alguna vez dispondrían de algo tan memorable como el hiperrealista Timeshock. Ahora, Microprose ha añadido a la oferta Addiction Pinball, un título con un poderoso motor que promete mucho. De todas formas, Timeshock continúa siendo el rey del millón para PC.

Addiction Pinball incluye con dos mesas: World Rally Fever, una mesa basada en carreras, y Worms, inspirada en el popular juego de acción del mismo nombre (también de Team 17). El aspecto de ambas es excepcional, con numerosas rampas animadas, trampas y locas luces destelleantes.

De las dos mesas, Worms es con la que más se disfruta: ofrece toda la violencia y destrucción que puedes esperar. Diez desafíos aparecen esparcidos por la mesa, como «Defuse Dynamite», en el que el jugador debe apagar varias dianas en un tiempo determinado, y «Uzi Spinner», que te puntúa según la fuerza y velocidad de tu tiro. A pesar de sus numerosas posibilidades, Worms resulta difícil, ya que en algunos momentos se complica la visión de la pantalla: es relativamente fácil perder, en plena acción, la posición de la bola.

Rally Fever parece un poco más fácil. Con todo, la mesa está correctamente cargada de rampas y agujeros para la bola y casi todos los tiros terminan con la bola volviéndote después de subir por una rampa.

Aunque la trayectoria y la reacción a las colisiones de la bola son intachables, ninguna mesa se mueve lo suficientemente rápido. Puedes escoger la velocidad del juego en el menú de opciones, pero la acción continúa resultando bastante pausada incluso en la configuración más difícil. Esto facilita el juego a los principiantes, pero los asiduos al millón quedarán terriblemente decepcionados.

En el lado positivo de la balanza, cabe decir que, además de esas mesas de pinball delicadamente representadas (rendering), tienes una banda sonora interactiva que utiliza una hora de CD en audio (de todos modos, es mejor que bajes el volumen del CD antes de empezar a jugar, ya que la música no te dejará oir los efectos de sonido del juego). Cada tiro en el que demuestres una cierta habilidad, así como minivídeos representados (rendering), aparecen en la parte superior de la pantalla en una ventana simulada. De vez en cuando, podrás jugar a un pequeño juego con los botones de flipper. En «Escape the yeti», de Worms, debes machacarlos como si tu vida dependiera de ello, y la tienda de Rally Fever te deja escoger distintos bonus.



«World Rally Fever» ofrece unos cuantos objetivos interesates... y rampas, y rampas, y rampas. Hay diversos minijuegos con esta mesa.

También dispones de montones de opciones de visión. Addiction Pinball ofrece seis perspectivas, incluida una visión lateral. Desgraciadamente, no hay suficientes opciones de juego en estos momentos. Estás limitado a tres bolas desde la rampa de inicio y no hay ningún modo para que dos jugadores jueguen por turnos. El manual del juego también habla de una supuesta posibilidad para hacer llegar tus mejores resultados al servidor de MicroProse, pero resulta misteriosamente ausente del juego (se supone que están preparando un parche).


La mesa «Worms» está basada em el juego de acción del mismo nombre de Team 17, y contiene las enormes dosis de violencia y bobaliconería que puedes esperar.

A pesar de que Addiction Pinball pierde mucha de su chispa después de unas cuantas partidas cortas, la culpa es, en realidad, del millón moderno. En la actualidad, los diseñadores están tan seducidos por el brillo y la espectacularidad multimedia y por la locura de las locas mesas robóticas que pierden a menudo el contacto con el desarrollo del juego. Nosotros preferimos casi cualquier mesa de los años 60 antes que las actuales máquinas de alta potencia.

Tristemente, Addiction Pinball tiene más que ver con los valores productivos y estéticos vigentes que con un desarrollo refinado y la diversión de juegos como Timeshock. Por otra parte. Team 17 dispone ahora de un motor de pinball extraordinariamente sólido, y los esfuerzos que haga en el futuro sólo pueden mejorarlo, especialmente si consigue la licencia para unas cuantas viejas mesas «de reserva» para la secuela. Así lo esperamos.



VEREDICTO FINAL



LO BUENO: Gráficos brillantes y muy vivos; la trayectoria de las bolas es genial; música agradable.

LO MALO: Las mesas son algo lentas; falta de opciones de juego; sólo ofrece dos mesas.

CONCLUSIÓN: Una sólida oferta, aunque no reemplaza a Timeshock como el rey del millón.

TOCA Championship Racing

Categoría: Simulador

Fabricante: Codemasters

Precio: No disponible.

Editor: The 3DO Company (www.3do.com)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 133 MHz (con acelerador Direct3D); Pentium a 166 MHz sólo para modo software; 16 MB de RAM; espacio de 30 MB en el disco duro	CD-ROM de 8x; Pentium a 200 MHz; 32 MB de RAM; pad o volante

Multijugador: IPX; TCP/IP Internet (28,8 Kbps o superior); número máximo de jugadores: 8 a través de red local (LAN) o Internet, 4 en pantalla partida.

Este simulador de campeonato de carreras británico combina autenticidad con jugabilidad.

PCJuegos y Jugadores SELECCIÓN

Utiliza tu espejo retrovisor para ver si algún competidor está teniendo problemas con esta resbaladiza carretera.

Muchos juegos de carreras incluyen coches que la mayoría de la gente nunca tendrá la oportunidad de conducir en la vida real. Algo que seguramente ya va bien, teniendo en cuenta cómo conducen algunos. TOCA Championship Racing, en cambio, te pone al volante de automóviles muy populares: Hondas, Volvos, Nissans y Fords. Por supuesto, son más potentes bajo el capó que los modelos de producción masiva que circulan por las carreteras, pero, siguiendo las normas de la competición, exhiben el mismo aspecto que ellos. Es en este punto donde radica parte del atractivo del juego.

TOCA presenta algunas de las disputas sobre ruedas más entretenidas y encarnizadas que puedas encontrar en un juego de carreras para PC, lo que tiene mucho que ver con los coches. Las normas exigen determinadas restricciones y requisitos: un determinado tamaño del motor y potencia, carecer de turbo o súper baterías, y mostrar el mismo armazón que los modelos normales. Estas reglas consiguen que la destreza en la conducción resulte determinante para el resultado de la competición, más que ver quién se las apaña mejor con golpes de efecto y cambios de marchas. También se consigue que la competición sea más cerrada que en otros juegos.

Están representados todos los equipos (ocho en total) y conductores de verdad con sus propias características. La reproducción de los coches es muy realista, tanto que reaccionan como se supone que lo harían, derrapando si tomas una curva demasiado deprisa o los neumáticos pisan el césped. Todos los coches presentan diferencias sutiles en su manejo, como cuando frenan de golpe, cambian de velocidad o aceleran.

Los conductores también son muy suyos. Algunos son muy agresivos y no dudan en darte un buen viaje cuando te topas con ellos en una curva. Los hay más cautos y te dejan pasar antes de arriesgarse a enzarzarse en una carrera destructiva. Irás conociendo los hábitos de tus competidores y, después de unas cuantas carreras, acabarás por sentir una cierta animadversión hacia algunos de ellos.



Tu coche se deformará y tus parabrisas se harán pedazos cuando te la pegues.

En cuanto a lo demás, los gráficos de TOCA son excelentes, sobre todo con un acelerador 3-D. El modo de software no está mal, pero necesitarás más caballos de vapor para lograr una frecuencia de imágenes fluida y suave. Es todo un acierto que los coches muestren signos del deterioro que van sufriendo, como parabrisas que se hacen añicos, parachoques que se caen y capós que saltan por los aires cuando chocas con otros coches y objetos de la carretera. No obstante, debemos quejarnos de que, a pesar de lo dañados que acaben, el control de los coches no parece verse afectado. Las pistas son muy divertidas de recorrer, pero la aparición de los gráficos del fondo resulta un poco torpe. Sin embargo, los efectos climáticos son muy convincentes, y realmente se sienten los efectos de las malas condiciones atmosféricas cuando intentas agarrarte al asfalto en las curvas.

La opción multijugador está bien definida, con soporte para al menos ocho jugadores a través de una LAN (red local) o de Internet. También pueden establecerse conexiones con módem o de serie. Por otro lado, TOCA cuenta con el poco frecuente modo de pantalla partida, que permite que hasta cuatro jugadores corran en la misma pantalla. Aunque la frecuencia de imágenes se resiente, el juego ha respondido bien con cuatro jugadores compitiendo a la vez incluso con un Pentium a 200 MHz. La desventaja es, por supuesto, el tamaño del área visible. Aun con un monitor de 19 pulgadas, algunas de las curvas se te escaparán, a no ser que te conozcas los circuitos.

TOCA es todo un reto. Lo mejor que puedes hacer es encontrar un coche que te guste y aprenderte sus tendencias. Con un poco de práctica y un buen coche, llegarás a perfeccionar las curvas y a conseguir suficientes puntos como para avanzar posiciones en el campeonato. Y no te quedará más remedio, porque no podrás acceder a la selección completa de circuitos en las partidas de uno o varios jugadores hasta que no pases a una nueva pista en el modo Campeonato. Pero este contratiempo no daña demasiado un juego de carreras excelente que recomendamos a todo aquel que busque algo más pegar botes en uno de esos pesados juegos de carreras arcade.



VEREDICTO FINAL

88%

LO BUENO: Manejo del coche realista; los gráficos de los coches y lo efectos climáticos están muy bien resueltos.

LO MALO: Acceso restringido a las pistas; alguna entrada de los gráficos del fondo; el daño sufrido no repercute en el funcionamiento del coche.

CONCLUSIÓN: Si te dedicas lo suficiente y desarrollas tu destreza, disfrutarás de una competición soberbia.

Vangers

Categoría: Acción/Estrategia	Precio: No disponible
Fabricante: K-D Labs	

Editor: Interactive Magic (www.imagicgames.com)
Distribuidor: Friendware (Tel: 91 308 34 46)

Requisitos	Recomendamos
Windows 95; CD-ROM de 4x; Pentium a 166 MHz; 16 MB de RAM; 195 MB de espacio libre en el disco duro; tarjeta de vídeo PCI compatible con DirectX; tarjeta de sonido compatible con DirectX; ratón	CD-ROM de 8x; Pentium II; 32 MB de RAM; pad. Multijugador: IPX: sí; TCP/IP: sí

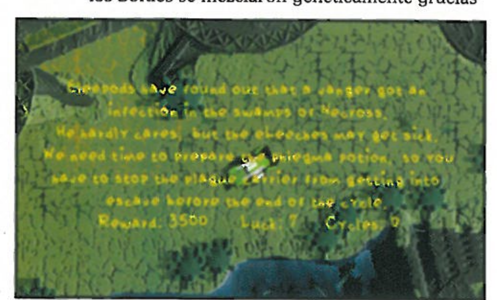
Multijugador: IPX: sí; TCP/IP: sí

No hay nada malo en un potente juego de combate con vehículos. Claro que si descansa sobre una historia rarísima y unos controles desconcertantes...

En esencia, Vangers es un juego de combate con vehículo con los componentes habituales del control de recursos: llevar a cabo tareas para conseguir fondos con los que adquirir vehículos, armas y demás equipamiento. Pero el fabricante de origen ruso K-D Labs decidió ambientar el juego en un universo alienígena rarísimo. Es, en principio, una muy buena idea, siempre que estés dispuesto a pasarte unas cuantas horas intentando sacar en claro de qué demonios va el juego.

La historia parte del descubrimiento que hace la humanidad de cómo crear pasadizos por los que hacer viajes interestelares tan asequibles como acercarte al súper de la esquina. Y como tienen por costumbre los exploradores humanos, aniquilaron rápidamente todas las formas de vida incomprensibles para ellos o con las que no podían forjar alianzas.

Al menos, eso fue lo que ocurrió hasta que los humanos se toparon con los Cryspo, unos seres parecidos a insectos que poseían los medios suficientes para ponernos en nuestro sitio. Así que los Softies (los «blanditos», nosotros) echaron mano de una técnica denominada «intrusión genética» en un último intento desesperado de vencer a los Cryspo, consistente en cerrarles el pasadizo de vuelta a su planeta. Pero, al quedarse juntos, los Cryspo y los Softies se mezclaron genéticamente gracias a algo denominado «caldo de huevas», con el resultado de una nueva raza, los Losties (los «perdidos»), que combinaba elementos de los Cryspo y los Softies.



Los «Tabutasks» son pequeñas misiones que un Vanger puede hacer para ganarse unos cuantos beebs con los que mejorar sus mechos (vehículos armados).



Cada uno de los diez mundos del juego presenta su propio aspecto y desafíos, pero la mayoría de los jugadores llegarán a su límite de frustración incluso antes de completar el primer mundo de Forstral.

En el juego eres un Vanger (un tipo de Losties) recién incubado. Los Vangers son los únicos Losties que pueden trasladarse por la superficie del planeta a bordo de sus mechos (vehículos armados). Se dedican a distribuir mercancías de una escave (ciudad subterránea) a otra y a realizar otras tareas para conseguir dinero con el que mejorar sus mechos. Tu objetivo inmediato es ganar dos carreras denominadas «Eleerections» para poder utilizar uno de los pasadizos que llevan a un nuevo mundo: Glorx. A más largo plazo, tu objetivo es viajar a través de la «cadena de mundos» y descubrir... bueno, se supone que el secreto que hay detrás de todo este rollo.



Pasarás tanto tiempo en la superficie, intentando abrirte camino por el terreno montañoso, como conduciendo o luchando.

Si montarse en una moto en principio tan sencilla de conducir --arriba y abajo- acaba resultando un jaleo, todavía es más sorprendente que después de descifrar en el manual esta ensalada de mundos que es el argumento, nos vayamos a la sección de «cómo jugar» y nos encontremos con que el texto es casi igual de complicado.

Todo tiene nombres rarísimos —«eleepods», «kuzowocks» o «raffa»— y hasta las armas y el equipamiento son tan ininteligibles que necesitas consultar el manual y la ayuda constantemente consultando para enterarte de qué es lo que estás a punto de comprar. Sí, todo se aclarará si eres muy, muy paciente, pero lo más seguro es que esta nomenclatura psicótica acabe ahuyentando a los jugadores antes de que hayan tenido siquiera la oportunidad de disfrutar de lo mejor del juego.

La mayor parte del tiempo lo pasas conduciendo mechos a través del ondulado terreno, llevando a cabo misiones, luchando contra enemigos y escapando para salvarte. Podrás meterte en el subsuelo, desplazarte por encima del suelo y viajar por debajo del agua, toques muy inteligentes que confieren al juego una agradable profundidad. Sin embargo, una gran parte del paisaje es montañoso, y cuando quedes bloqueado en este terreno, pasarás más tiempo intentando continuar en marcha que dirigiéndote hasta tu destino. Vangers ofrece la opción multijugador a través de una LAN (red local) o de Internet, pero ni en el manual ni en el archivo READ.ME se dice cuántos contrincantes pueden jugar. Cuando hemos intentado sumarnos o iniciar el juego a través de Internet, no hemos encontrado adversarios. Otro punto muy flojo es el soporte para joystick. No existe ningún menú con el que asignar funciones a los botones, ni están enumeradas en el manual las asignaciones por defecto.

Las cosas como son, Vangers es un juego súper extraño. Si eres capaz de dejar a un lado cualquier esfuerzo racional por comprenderlo y lo toreas como puedes, puede que el juego acabe resultando una experiencia satisfactoria (aunque no estelar). Sin embargo, es un «sí» muy difícil de cumplir, tanto que, de hecho, podría condenar a Vangers a un viaje prematuro al cajón de las ofertas.



VEREDICTO FINAL



LO BUENO: Gráficos del terreno de calidad superior; el argumento del juego es complejo.

LO MALO: Conducir sobre el terreno es más frustrante que divertido. La interfaz y el manual confunden más que otra cosa.

CONCLUSIÓN: Este título posee un buen juego enterrado por ahí, pero sólo unos pocos querrán encontrarlo.

Stealth II G460

PARA PC Juegos y Jugadores SELECCIÓN

Fabricante: Diamond Multimedia
www.diamondmm.com

Distribuidor: Euroma Telecom (91 571 13 04)

Precio (sin IVA): 19.900 pesetas

Diamond se ha basado en el chip i740 de Intel y ha añadido una buena dosis de sus controladores de alta tecnología.

Ya hace unos años que Diamond Multimedia fabrica una tarjeta aceleradora de gráficos cada vez que aparece un nuevo chip. Y lo cierto es que, a pesar de la creación de algunos productos de baja calidad como las primeras series de la familia Stealth (que utilizaron todas las variantes de los conjuntos de chips —chipsets— ViRGE de S3), se mantiene en la parte alta de este mercado. Esto puede deberse a que la fácil disposición de Diamond a probar prácticamente cualquier nuevo chip le permite cambiar rápida y frecuentemente sus líneas de productos. Todo esto, sin descuidar la oferta de aceleradores 3-D, tanto con prestaciones modestas como de alta calidad.

La línea Stealth, por ejemplo, está claramente orientada a los aficionados a los juegos que buscan una buena solución gráfica que combine soporte 2-D y 3-D en la misma tarjeta. La última entrega de la Stealth II se basaba en el conjunto de chips V2220, de Rendition, y demostró mantener una buena relación entre precio y rendimiento: comercialmente, fue un éxito. Con la tarjeta G460, Diamond ha optado por aprovechar el éxito de la serie.

Como todas las tarjetas basadas en el i740, la G460 soporta AGP 2X, lo que ofrece un impresionante ancho de banda de 512 millones de bytes por segundo, así como direccionamiento de banda lateral y canalización (*pipelining*).

Aun así, no hay que llevarse a engaño: la G460 no puede competir con una solución 3-D especializada, como las tarjetas basadas en el chip Voodoo2. La arquitectura i740 sólo procesa un máximo 1,1 millones de triángulos por segundo, y una valoración más realista la sitúa en el rango de entre 425.000 y 500.000 polígonos por segundo con todas las posibilidades activadas. Lo mismo ocurre con la velocidad de relleno, en la que la G460 ofrece un máximo de 55 millones de píxels por segundo. De este modo, la G460 puede superar a una aceleradora Voodoo Graphics original, lo que no está nada mal, pero queda claro que esta tarjeta no es tanto para quien busca la más alta velocidad del mercado como para quien prefiere una buena solución 2-D/3-D/AGP para utilizarla sola o combinada con una Voodoo2.

En lo que concierne a 2-D, la G460 cuenta con un DAC de sólo 203 MHz, por lo que no resulta adecuada para utilizarla con monitores grandes (de 19 o 20 pulgadas) a las máximas resoluciones y con frecuencias de refresco libres de parpadeo. La máxima resolución a la que puede trabajar con comodidad (en otras palabras, con una frecuencia de refresco de al menos 75 Hz) es de 1.280 x 1.024. La tarjeta puede trabajar a 1.600 x 1.200, pero el precio es alto: una frecuencia de refresco de 60 Hz y los consiguientes parpadeos. Con todo, la mayoría de jugadores no necesita resoluciones tan elevadas, de modo que la limitación en el DAC no les supondrá ningún problema.

En caso de urgencia, y si no tienes una sartén, puedes tratar de freír un huevo en el gran disipador de calor que aparece aquí. De acuerdo, no debes hacerlo, pero podrías.

Resultados

PRUEBA	Pentium II 266
X (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 72.19fps 800x600: 64.97fps 1024x768: 48.12fps
Forsaken (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 66.58fps 800x600: 49.16fps 1024x768: 28.36fps
Quake (PRUEBA EL RENDIMIENTO EN JUEGOS OPENGL)	320x200: 58.2fps 640x480: 27.9fps
Duke Nukem 3D (PRUEBA EL RENDIMIENTO DE JUEGOS EN DOS)	640x480: 57fps 800x600: 38fps
MDK Perftest (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECTX)	128

La instalación ha resultado sencilla, como suele ocurrir con los productos de Diamond. Una vez conectada la tarjeta en la ranura AGP de nuestro equipo de pruebas (un Pentium II a 266 MHz), sólo hemos necesitado 2 minutos para tener el equipo funcionando y listo para probarla. Las cifras de la G460 son muy parecidas a las de la Star Fighter, de Real3D. En algunos casos, la tarjeta de Diamond ha obtenido resultados significativamente superiores, como en nuestra demo X, donde hay incrementos de entre 4 cuadros (frames) por segundo a 1.024 x 768 hasta unos sorprendentes 7 cuadros por segundo a 800 x 600. En otros casos, es ligeramente más lenta, como en nuestra prueba Forsaken a todas las resoluciones. En general, las diferencias pueden atribuirse a los controladores de ambos productos. Al cierre de esta edición, no estaban disponibles los controladores OpenGL oficiales, por lo que no contamos con las cifras para GLQuake y Quake II. Esto es especialmente frustrante si se tiene en cuenta que estos controladores aparecen en la lista de características de la caja de la G460.

En general, con la Stealth II, Diamond ofrece de nuevo un excelente producto para los aficionados a los juegos.

PC Juegos y Jugadores VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Excelente precio; buen rendimiento; una buena solución 2D/3D/AGP.

LO MALO: Precisa una ranura AGP; velocidad del DAC por debajo de lo habitual (aunque esto puede no ser un problema en algunos casos)

CONCLUSIÓN: Diamond lo ha vuelto a conseguir con la G460. Es una de las mejores soluciones 2-D/3-D disponibles.

Maxi Gamer 3D2 PCI

Fabricante: Guillemot International (www.guillemot.com)

Distribuidor: Ubi Soft (Tel: 93 544 15 00)

Precio (sin IVA): 20.681 pesetas

Con el número de tarjetas Voodoo2 aumentando día a día, ¿podrá Guillemot competir en un mercado tan concurrido?

Desde 1985, Guillemot ha estado vendiendo tarjetas de sonido en gran parte del continente europeo y hace cerca de dos años se introdujo en el mercado estadounidense con una aceleradora 3-D basada en el conjunto de chips (chipset) 3Dfx original de Voodoo Graphics. Más recientemente, Guillemot ha dedicado un especial esfuerzo al mercado de los juegos en 3-D con dos nuevas tarjetas: una de ellas, basada en el chip i740 de Intel, y la otra, constuida alrededor del chip Voodoo2. Ésta última es la que analizamos en este artículo.

La Maxi Gamer 3D2 tiene el dudoso honor de ser una de las primeras aceleradoras basadas en el conjunto de chips Voodoo2; parece que Guillemot aún tiene algunas cosas que aprender sobre el concurrido mercado en el que se ha embarcado.

La instalación ha resultado tan sencilla como con cualquier otra tarjeta basada en el Voodoo2 que hayamos probado. Hemos colocado la Maxi Gamer en una de las ranuras PCI del equipo de pruebas y la hemos conectado a la tarjeta 2-D y al monitor, y el sistema ya está listo para funcionar. Al inicializarse, el equipo de pruebas ha reconocido un «dispositivo de vídeo multimedia PCI», y después de instalar el software contenido en el CD-ROM incluido, hemos podido iniciar nuestras pruebas. Y como ya nos hemos acostumbrado a esperar en estos tiempos, los resultados son muy similares a los de otras tarjetas Voodoo2. Hasta aquí no hay sorpresas. Ahora bien, a partir de aquí nos hemos encontrado con algunas sorpresas desagradables.

En lo que concierne al hardware, no existe ningún problema con la Maxi Gamer. De hecho, es una excelente tarjeta para su precio. Como la mayoría del resto de tarjetas Voodoo2, es muy similar al diseño de referencia de 3Dfx.

Resultados

PRUEBA	Pentium II 266
X (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 89.9fps 800x600: 80.1fps
Forsaken (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 105.23fps 800x600: 58.18fps
Quake II (PRUEBA EL RENDIMIENTO QUAKE II)	640x480: 55.2fps 800x600: 41.7fps

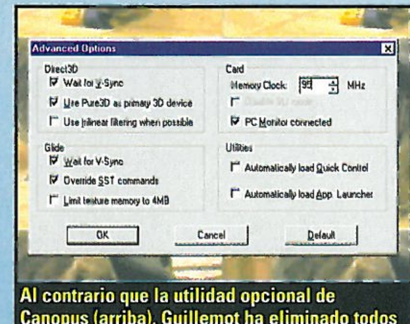
El problema de la Maxi Gamer reside en el software; concretamente, en la interfaz utilizada para controlar su configuración desde las Propiedades de Pantalla de Windows 95. Al contrario de todas las otras tarjetas Voodoo2 que hemos analizado, la Maxi Gamer no ofrece ninguna opción para controlar la velocidad de reloj de la tarjeta; esto significa que no puede aumentarse dicha velocidad para conseguir un mayor rendimiento o reducirla para prevenir bloqueos (los creadores de Unreal recomiendan bajar la velocidad de reloj del Voodoo2 si surgen problemas con el juego, y esta circunstancia persistirá en la secuela de juegos que probablemente aparecerán basados en el motor de Unreal, por lo que este olvido de Guillemot deviene especialmente grave).

Guillemot también parece haberse propuesto ir en contra de la organización de las opciones avanzadas que ofrecen el resto de tarjetas Voodoo2, ya que ha mezclado las opciones Glide y Direct3D en lugar de dedicar a cada una de estas API una sección separada. No es difícil imaginarse a un jugador novato abrumado por la confusa organización de estas opciones.

Los problemas de software de la Maxi Gamer pueden parecer menores, pero con tantas otras tarjetas Voodoo2 en el mercado ofreciendo un rendimiento similar a un precio equivalente, incluso el más pequeño inconveniente puede suponer una importante desventaja para la tarjeta de Guillemot.

El factor que puede convertirse en el punto fuerte de la Maxi Gamer es su precio: 20.681 pesetas para la versión analizada (con 8 MB). Si puedes conseguirla a un buen precio y no te importa descargar de Internet los controladores de referencia de 3Dfx y utilizarlos en lugar de los de Guillemot, puede ser una buena compra. En otro caso, hallarás otras tarjetas Voodoo2 mejores que ésta.

Mmm, un Voodoo2 asequible... Lo razonable de su precio puede ser lo que salve a l MaxiGamer frente a sus competidoras



Al contrario que la utilidad opcional de Canopus (arriba), Guillemot ha eliminado todos los controles de ajuste de la velocidad del reloj.



VERDICTO FINAL

LO BUENO: Potencia Voodoo2; buen precio.

LO MALO: Una interfaz pobre; no permite incrementar ni reducir la velocidad de reloj; las propiedades D3D y OpenGL son confusas.

CONCLUSIÓN: Dado lo asequible de su precio, la Maxi Gamer puede considerarse una buena opción, pero a largo plazo quizás te convenga más ahorrar un poco y conseguir algo mejor.

Matrox Mystique G200

Fabricante: Matrox (www.matrox.com)

Distribuidor: Hispaminsa (Tel: 91 593 18 00)

Precio (sin IVA): 23.447 pesetas

La más reciente tarjeta de Matrox añade una dosis de potencia a la escena 3-D.

PARA PC Juegos y Jugadores SELECCIÓN

Matrox, que se ha ganado la fama de contar con algunas de las aceleradoras 2-D más rápidas de la industria, acaba de presentar un nuevo producto en el mercado de gráficos 2-D/3-D, la Mystique G200. Esta tarjeta se distingue de la Millennium G200 por un RAMDAC de menor velocidad (230 MHz en lugar de 250 MHz), el software incluido (juegos en lugar de aplicaciones) y la adición de una salida para TV. Estas pequeñas diferencias de la Mystique respecto a su hermana mayor la sitúan como un potente nuevo competidor dentro de concurrido mercado de las aceleradoras integradas para juegos.

En lo que concierne al rendimiento en 2-D, todas nuestras pruebas han confimado que la G200 es tan rápida como Matrox afirma. Sin embargo, cuando se evalúa una tarjeta por su rendimiento 2-D en juegos, es preciso tener en cuenta que no existe una gran diferencia entre una aceleradora buena y otra excelente en lo que se refiere a fotogramas por segundo, como salta a la vista en los resultados de las pruebas con Quake y Duke 3D. En la actualidad, estas pruebas sirven más para comprobar los fallos de una tarjeta que sus puntos fuertes, ya que los resultados son casi siempre parecidos, excepto al analizar tarjetas realmente deficientes. Los usuarios de Quake II en modo software que sufran una baja tasa de refresco podrán obtener alguna mejora con la G200, pero nada por encima de unos pocos fotogramas por segundo, comparado con otras tarjetas competentes, como una i740.

Resultados

PRUEBA	Pentium II a 266
X (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 73.77fps 800x600: 68.55fps 1024x768: 55.38fps
Forsaken (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 81.91fps 800x600: 64.65fps 1024x768: 39.62fps
Quake (PRUEBA EL RENDIMIENTO EN JUEGOS OPENGL)	320x200: 66.7fps 640x480: 29.3fps
Duke Nukem 3D (PRUEBA EL RENDIMIENTO DE JUEGOS EN DOS)	640x480: 61fps 800x600: 36fps
MDK Perftest (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECTX)	116

Pero concentrémonos en lo que realmente importa: el rendimiento en 3-D. Sorprendentemente, la G200 ha sido algo más rápida que sus competidores más cercanos (tarjetas basadas en el i740 de Intel) en algunas pruebas, pero en otras ha obtenido resultados similares a estas tarjetas. En nuestra prueba X, que mide el rendimiento Direct3D, la G200 sólo obtiene una ventaja considerable (unos 10 fotogramas por segundo) a una resolución de 1.024 x 768 píxels. En el resto de resoluciones, ha conseguido una velocidad superior a las i740, pero por muy poca diferencia. En la prueba de Forsaken, la G200 ha obtenido una ventaja considerable (hasta 23 fotogramas por segundo) a 800 x 600 píxels, una resolución que pronto va a ser la estándar en juegos 3-D.

La tarjeta ofrece una excelente calidad de imagen, especialmente con los juegos que la acompañan: Motorhead, Incoming y Tonic Trouble. Todos ellos aprovechan la capacidad de representación (rendering) 3-D en color de 24 bits de la G200. Aunque el color de 16 bits que ofrecen las tarjetas 3Dfx es aceptable, no hay vuelta atrás cuando se ha visto la diferencia. Cuando se trabaja con profundidades de color de 16 bits (miles de colores), los efectos de dithering pueden hacer que algunas imágenes aparezcan toscas (este efecto se aprecia en las explosiones de Incoming o en las llamas de Motorhead, por ejemplo). En cambio, con color de 24 bits (16,7 millones de colores), estos problemas no aparecen. En la actualidad, no todos los juegos pueden sacar partido de la mayor profundidad de color, pero la Mystique también puede trabajar a 16 bits.

De momento Matrox, sólo vende la G200 con 8 MB de memoria, aunque pueden añadírsele otros 8 MB.

Uno de los pocos inconvenientes de la Mystique es la falta de un controlador OpenGL, lo que resulta más grave si se tiene en cuenta que en la caja se insinúa que sí lo contiene: «acelera juegos basados en Direct3D y Quake II». Con un poco de suerte, en el momento en que se publique este artículo ya estará disponible el controlador OpenGL, aunque resulta preocupante que se fabriquen tarjetas sin soporte OpenGL. Matrox afirma que habrá controladores OpenGL para la Mystique G200 próximamente.

Parece que se está imponiendo la tendencia de equipar con disipadores de calor a los nuevos chips gráficos, lo que no deja de ser bueno, dadas las altas temperaturas que alcanzan.

Por tanto, ¿es la Mystique G200 la rival de la Voodoo2 que todo competidor de 3Dfx pretende crear? La respuesta es no, mientras su soporte se limite a Direct3D. Sin embargo, es la tarjeta que se acerca más a esta meta de las que hemos analizado, y cualquier usuario que no cuente con el presupuesto para comprar dos tarjetas (una 2-D/3-D y una Voodoo2) debería tener muy en cuenta la G200.

PARA PC Juegos y Jugadores VERDICTO FINAL

LO BUENO: Buen rendimiento 2-D; muy buen rendimento Direct3D; excelente calidad de imagen; salida de TV; buen paquete de juegos.

LO MALO: Sin controlador OpenGL en el momento de analizarla.

CONCLUSIÓN: Supera a cualquier otra combinación 2-D/3-D disponible. Tanto para sistemas nuevos como para actualizaciones, la Mystique G200 es una excelente elección.

Diamond Monster 3D II

Diamond ha prestado oídos a las demandas del mercado y ha fabricado una tarjeta con 12 MB.

PARA PC Juegos y Jugadores SELECCIÓN

Fabricante: Diamond Multimedia *www.diamondmm.com*

Distribuidor: Euroma Telecom (91 571 13 04)

Precio (sin IVA): 45.000 pesetas

Aunque inicialmente Diamond era reacia a fabricar una tarjeta con más de 8 MB, la presión del público adicto a los juegos ha hecho que este fabricante recapacitara. Ahora, Diamond acaba de crear una tarjeta Voodoo2 con 12 MB, poco después que Orchid, Canopus y otros hayan puesto en el mercado otras tarjetas similares.

Ahora que hemos jugado con las tarjetas de 8 y 12 MB de Diamond, podemos abordar la cuestión obvia: ¿es realmente necesaria la memoria extra? La respuesta definitiva es sí y no (en realidad ya lo sabías, ¿no?). De momento, no hay ningún juego a la venta basado en Glide, OpenGL o D3D que aproveche la memoria extra. Y decimos a la venta porque existe un parche de «alta calidad» disponible en Internet que permite ejecutar Quake II con un nivel de calidad de texturas superior al estándar, y es ahí donde las diferencias se hacen evidentes.

Posiblemente, recordarás que las primeras tarjetas 3Dfx (las primeras Voodoo Graphics) venían equipadas con sólo 4 MB de RAM, y únicamente dos de ellas estaban dedicadas a memoria para texturas. Hasta la llegada de Quake II, todos los juegos se ejecutaban más o menos igual en estas primeras tarjetas 3Dfx. Sin embargo, la aparición de Quake II provocó que muchos jugadores empezaran a notar ligeros parones en la imagen cuando la unidad de proceso de texturas se quedaba sin información que tratar. Estos problemas fueron resueltos en parte por la Pure 3D, una tarjeta Voodoo Graphics de Canopus que incluía 2 MB adicionales de memoria de texturas, y difundió entre los aficionados a los juegos la idea de que cuanta más memoria, mejor. Con la versión de «alta calidad» de Quake II, estos parones vuelven a aparecer en las tarjetas Voodoo2 de 8 MB. Y es sólo una cuestión de tiempo que empecemos a detectar este fenómeno en otros juegos que aprovechen las texturas de alta calidad.

Como su hermana pequeña, esta tarjeta se instala de un modo muy sencillo. Los resultados (prácticamente idénticos a los de la versión de 8 MB) la sitúan en la cima de las tarjetas Voodoo2 o cerca de ella. Aparte de la memoria extra, la única diferencia entre las dos tarjetas Monster II se encuentra en el software incluido. La tarjeta de 12 MB incluye versiones completas de Incoming, Battle Zone y Monster Truck Madness 2. Entre las demos, se cuentan Andretti Racing, Madden NFL, Need for Speed II SE, Nuclear Strike y Wing Commander Prophecy.

PARA PC Juegos y Jugadores **VERDICTO FINAL**

LO BUENO: Calidad Voodoo2 acompañada de 12 MB (algo que ya empieza a ser casi estándar); buen paquete de software; las mejoras en los controladores consiguen un ligero aumento de velocidad respecto a la competencia.

LO MALO: Nada nuevo a destacar; necesita una tarjeta gráfica 2-D adicional.

CONCLUSIÓN: Diamond siempre ha sabido sacar buenos resultados de la línea Voodoo de 3Dfx, y esta tarjeta no es una excepción.

Turtle Beach Montego A3DXstream

PARA PC Juegos y Jugadores SELECCIÓN

Fabricante: Turtle Beach (www.tbeach.com)

Distribuidor: Ventamatic (Tel: 93 430 97 90)

Precio (sin IVA): 27.000 pesetas

Al tanto: ha salido al mercado una nueva tarjeta aceleradora y no se trata de gráficos 3-D. Estamos hablando de una tarjeta de sonido acelerada por hardware.

Durante bastantes años, los aficionados a los juegos hemos tenido pocas elecciones en el momento de elegir una tarjeta de sonido. La mayoría de decisiones han sido del tipo: «Bien, veamos, ¿qué será mejor para actualizar mi antigua Sound Blaster Pro, una Sound Blaster 16 o una Sound Blaster AWE32? ¿Y no sería mejor una Sound Blaster AWE64?».

Creative Labs ha controlado el mercado del audio durante años, y sólo con la llegada de Windows 95 empezó a no ser indispensable contar con una tarjeta de sonido compatible con la Sound Blaster. Incitada por los signos de cambio, Turtle Beach acaba de fabricar una de las mejores soluciones audio que hemos visto en mucho tiempo: la Montego A3DXstream.

Aprovechándose de las API para audio posicional y tridimensional DirectSound (de Microsoft) y A3D (de Aureal), la Montego no sólo genera un sonido increíble, sino que también es una aceleradora para el sonido del PC.

Utilizando DirectX, la Montego puede mezclar hasta 48 fuentes de audio en la propia tarjeta, liberando a la CPU y permitiendo que ésta se emplee para tareas más adecuadas, como gráficos 3-D en tiempo real o cualquier otra cosa que pueda ejecutarse en segundo plano. Los días en los que había que modificar la configuración de sonido para aumentar el rendimiento de un juego empiezan a tocar a su fin.

Tal vez Unreal, de GT Interactive, sea hasta el momento el juego en que mejor uso se ha hecho de A3D. Si este juego ya suena de un modo espectacular utilizando la Montego y un par de altavoces PC estándar, nada de lo que hemos oído hasta ahora se parece a jugar a Unreal con la opción A3D activada y escuchando el sonido a través de unos auriculares de alta calidad.

Hemos ejecutado un gran número de juegos DOS y Windows en un intento de encontrar al menos unos que no funcione con la Montego, pero hemos fracasado: ha funcionado con cuanto hemos probado, actuando como una aceleradora DirectSound, como un dispositivo A3D o utilizando su emulador de Sound Blaster.

Si estás pensando en actualizar tu tarjeta de sonido en poco tiempo y buscas algo tan fiable como tu antigua Sound Blaster, pero que suene infinitamente mejor (con la ayuda de A3D) y no sobrecargue la CPU, ésta es una buena opción.

PARA PC Juegos y Jugadores **VERDICTO FINAL**

LO BUENO: Tarjeta de sonido PCI; suena de fábula; soporta DirectSound y A3D; ofrece soporte para juegos DOS.

LO MALO: Comparada con la Sound Blaster, esta tarjeta es tan pequeña que no sabrás qué hacer con el espacio extra que quedará en tu ordenador.

CONCLUSIÓN: Si eres un aficionado a los juegos que busca lo último en tarjetas de sonido, ésta es tu tarjeta.

SideWinder Freestyle Pro

Fabricante: Microsoft (*www.microsoft.es*; tel: 902 197 198)

Precio (sin IVA): 11.198 pesetas (incluye el juego MotoCross Madness)

Microsoft se ha labrado un nombre en el mercado de controladores de juegos. ¿Está el Freestyle Pro a su altura?

Parece que fue ayer cuando Microsoft ni siquiera se preocupaba por el mercado de los juegos para PC. Sin embargo, han bastado un par de cortos años para que el gigante del software diseñe controladores de juegos situados entre los mejores. Aún existe muy poca competencia para el primer modelo de Microsoft, el SideWinder original; el excelente Xterminator, de Gravis, es uno de los pocos que se le acerca. Por tanto, ¿podemos asumir que con SideWinder Freestyle Pro, Microsoft ha vuelto a acertar? La respuesta es sí, aunque tal vez no se trata del acierto que estábamos esperando.

El nuevo controlador cuenta con muchas de las características de su predecesor, SideWinder. Cuenta con 8 botones, seis de ellos en la parte superior y otros dos, de tipo conmutador, situados en la zona frontal. En esta ocasión, Microsoft también ha creído conveniente añadir una rueda de tipo potenciómetro. Hasta aquí, nuestra única queja es que acceder a los botones no resulta tan sencillo como en el primer SideWinder.

El original original de SideWinder ha inspirado muchas copias. Habrá que ver si Freestyle Pro sufre la misma suerte.

La característica distintiva de Freestyle Pro, denominada Tilt durante la fase de desarrollo, es su capacidad de detectar el movimiento y de convertirlo en órdenes de control. Por defecto, el sensor de movimiento de Freestyle se activa la primera vez que se conecta; cuando este modo está activado, el controlador detecta el movimiento a lo largo de dos ejes: adelante/atrás e izquierda/derecha. El resto de movimientos se expresa en funcion de estos ejes. Cuando opera en este modo, Freestyle Pro ofrece un control proporcional suave, ajustado al grado y dirección de su inclinación.

Freestyle Pro hace un buen trabajo al traducir los movimientos en órdenes de control, pero esta característica no funciona bien con muchos juegos. En los juegos de carreras de motocicletas, el resultado es muy natural, pero intentar utilizar este modo con cualquier otro tipo de juegos ha resultado más difícil que emplear los botones direccionales. En una simulación de motos, inclinarse a izquierda o derecha es el modo en que el usuario controla la motocicleta, por lo que inclinar el controlador parece una extensión natural de este movimiento. Sin embargo, en el caso de conducir un coche de carreras o pilotar un reactor, uno no se inclina (a no ser que sobrepases el nivel permitido de alcohol en la sangre), de modo que este movimiento resulta poco intuitivo. En el lado positivo, Microsoft incluye un juego de simulación de especialistas en motos, Motocross Madness, que resulta muy adictivo y aprovecha bien las posibilidades de Freestyle Pro (de hecho, según creemos, ambos productos se desarrollaron pensando cada uno en el otro). El juego resulta igualmente cómodo cuando se controla a través de los botones direccionales.

Para otros juegos, es posible desactivar el modo de movimiento pulsando el botón «Sensor», situado en la parte superior del controlador. Ya que Freestyle Pro acabará utilizándose con los botones direccionales en muchos juegos, es importante que resulte cómodo de utilizar en este modo, y aunque creemos que supera a numerosos controladores de la competencia, no está ni mucho menos a la altura del SideWinder original en comodidad para manos y dedos.

La utilidad de programación de Freestyle Pro ha experimentado mejoras respecto a versiones anteriores, pero aún no está al nivel de la de Xterminator. Si bien las teclas resultan más fáciles de utilizar y los macros se programan fácilmente, a la utilidad de Microsoft aún le faltan algunas funcionalidades con las que cuenta la de Gravis.

La utilidad de programación de Microsoft ha sido mejorada desde que se creó el SideWinder original.

La utilidad de Freestyle permite ajustar fácilmente la «zona muerta» del sensor de movimiento y su rango de desplazamiento, de modo que la característica menos habitual del controlador puede ser adaptada a los gustos de cada usuario.

Pero la pregunta aún está en el aire: ¿para quién es este producto? ¿Debe complementar a los controladores y joysticks actuales o pretende sustituirlos? Francamente, no creemos que consiga ninguno de los dos objetivos: su detección de movimiento no ofrece una mejora sustancial sobre los controladores existentes, y no funciona tan bien ni es tan natural como un joystick tradicional cuando se trata de simuladores de vuelo, juegos de conducción y todos aquellos que optan por un control proporcional. En definitiva, la utilidad de Freestyle Pro es limitada, por lo que difícilmente atraerá al usuario que ya cuenta con un controlador y está contento con él.

PARA PC Juegos y Jugadores — VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Es un placer utilizar la detección de movimiento en juegos de motocicletas, en los que ofrece una sensación muy natural.

LO MALO: La detección de movimiento no es apropiada para la mayoría de otros juegos; no es tan cómodo como el SideWinder original.

CONCLUSIÓN: El usuario que esté buscando un nuevo controlador y se sienta atraído por el sensor de movimiento, debería probar Freestyle Pro.

Panasonic PanaSync E110

PCJuegos y Jugadores SELECCIÓN

Fabricante: Panasonic
www.panasonic.com

Distribuidor: Panasonic (Tel: 93 425 93 00)

Precio (sin IVA): 239.900 pesetas

Ciertamente, no hay nada como jugar a tu juego favorito en un monitor grande. Hasta que lo analizamos, todo el mundo se moría de ganas de probar la bestia de 21 pulgadas (20 pulgadas visibles) que Panasonic nos había enviado. Y la verdad es que valía la pena esperar.

El monitor PanaSync E110 se sitúa en el segmento bajo de la serie de 21 pulgadas, pero cuesta hallar en él alguna característica de gama baja. Casi la única diferencia entre el E110 y sus hermanos mayores es que éste no soporta resoluciones por encima de 1.600 x 1.280. Por el contrario, sus frecuencias de refresco, que llegan a unos impresionantes 180 Hz, deberían satisfacer incluso a los usuarios profesionales.

A pesar de su pantalla antirreflectante, el E110 ofrece una imagen muy brillante. En muchas ocasiones, hemos evaluado monitores cuya calidad queda menoscabada por sus gruesas capas antirreflectantes, pero la pantalla del E110 mantiene un correcto equilibrio entre unos colores vibrantes y una buena resistencia a reflejos molestos.

Además de ofrecer un color de calidad, nos ha costado encontrar alguna zona borrosa en la pantalla en cualquiera de las resoluciones que soporta este modelo. Del mismo modo, la convergencia del color es casi perfecta.

El único defecto que hemos detectado es lo que parece una ligera pérdida de brillo a medida que nos desplazamos del centro de la pantalla a los extremos, aunque resulta difícil apreciarla. Por otro lado, esta degradación existe en casi todos los monitores (en algunos casos, en un mayor grado), por lo que esto no supone un problema importante.


No te dejes engañar por la foto (no está en tamaño real). Necesitarás una mesa realmente grande para albergar el E110.

Aunque todos sabemos que no existe un monitor de 21 pulgadas barato, Panasonic ha hecho del E110 una opción asequible. Si estás buscando un monitor de gran tamaño y te lo puedes permitir, deberías probarlo.

PCJuegos y Jugadores VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Muy buena calidad; buen precio.

LO MALO: Aunque su precio es razonable, no puede considerarse barato; un monitor grande exige mucho espacio en la mesa, con lo que deberías asegurarte de que cuentas con escritorio de sobras.

CONCLUSIÓN: El E110 es un monitor fantástico para juegos que debería ayudar a que los monitores de 21 pulgadas entren en el ámbito de lo asequible.

Hercules Terminator 2X/i

Fabricante: Hercules
www.hercules.com

Distribuidor: Terabyte (Tel: 91 517 07 80)

Precio (sin IVA): 17.500 pesetas

La vieja historia se repite: alguien desarrolla un nuevo chip gráfico potente y todos los fabricantes de tarjetas de vídeo se sienten obligados a ofrecer un producto basado en él. El chip i740 de Intel, que integra 2-D y 3-D, parece seguir esta ruta; este mes analizamos una muy buena tarjeta gráfica de Hercules, bautizada como Terminator 2X/i, que se basa en el i740.

i740 ha sido creado como una joint venture entre Real 3D e Intel como base para una segunda generación de soluciones integradas 2-D/3-D de calidad que aprovechen al máximo del bus AGP en su estado actual (AGP 2X).

La instalación de la 2X/i ha transcurrido sin problemas. Con un RAMDAC a 230 MHz, la 2X/i puede trabajar a resoluciones 2-D de hasta 1.600 x 1.200 con 256 colores y una frecuencia de refresco sin parpadeos de 85 Hz. No puede generar tantos colores en esta resolución como sus competidores, pero supera a la generación actual de tarjetas i740, incluso a la StarFighter, fabricada por la propia Real 3D. En modo 3-D, la 2X/i trabaja con resoluciones teóricas tan elevadas como en 2-D, aunque en la práctica no se puede jugar a la mayoría de juegos con la tarjeta a resoluciones superiores a 1.024 x 768. Los resultados de las pruebas han sido, en promedio, tan buenos como los de las otras tarjetas basadas en el i740. Sin embargo, ahora que hemos probado la Mystique G200, (analizada en esta misma sección), ya tenemos campeón en el segmento 2-D/3-D (al menos, hasta el mes que viene). Esto no significa que la Hercules Terminator 2X/i no tenga su lugar; con un precio de 17.500 pesetas, resulta más asequible que la tarjeta de Matrox (23.447 pesetas) y es casi tan rápida como ella.

En el momento de redactar este análisis, no estaban disponibles los controladores OpenGL para la Terminator (ésta es otra vieja historia); de momento, Hercules afirma que los controladores de referencia de Intel deberían funcionar con la 2X/i hasta que Hercules tenga a punto una actualización.

Resultados

PRUEBA	Pentium II 266
X (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 73,11fps 800x600: 65,13fps 1.024x768: 46,43fps
Forsaken (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECT3D)	640x480: 67,03fps 800x600: 41,34fps 1024x768: 25,62fps
Quake (PRUEBA EL RENDIMIENTO EN JUEGOS OPENGL)	320x200: 61,2fps 640x480: 29,3fps
Duke Nukem 3D (PRUEBA EL RENDIMIENTO DE JUEGOS EN DOS)	640x480: 61fps 800x600: 40fps
MDK Perftest (PRUEBA EL RENDIMIENTO DIRECTX)	129

PCJuegos y Jugadores VEREDICTO FINAL

LO BUENO: Muy buena solución para aceleración 2-D y 3-D en una sola tarjeta; soporta AGP 2X; el precio es asequible.

LO MALO: No es la tarjeta 2-D/3-D más rápida disponible; jugar resulta imposible con resoluciones por encima de 1.024 x 768.

CONCLUSIÓN: Excelente relación calidad/precio.

EL VIERNES, 13 de marzo de 1998, a las 8:07 de la tarde, el gurú de id Software, John Carmack, actualizó su archivo de planes con una sabrosa noticia que prendió como el fuego en la industria de los juegos. Anunció que el misterioso proyecto Trinity se aplazaría en favor de otra secuela de la serie Quake, que contaría con un motor completamente nuevo.

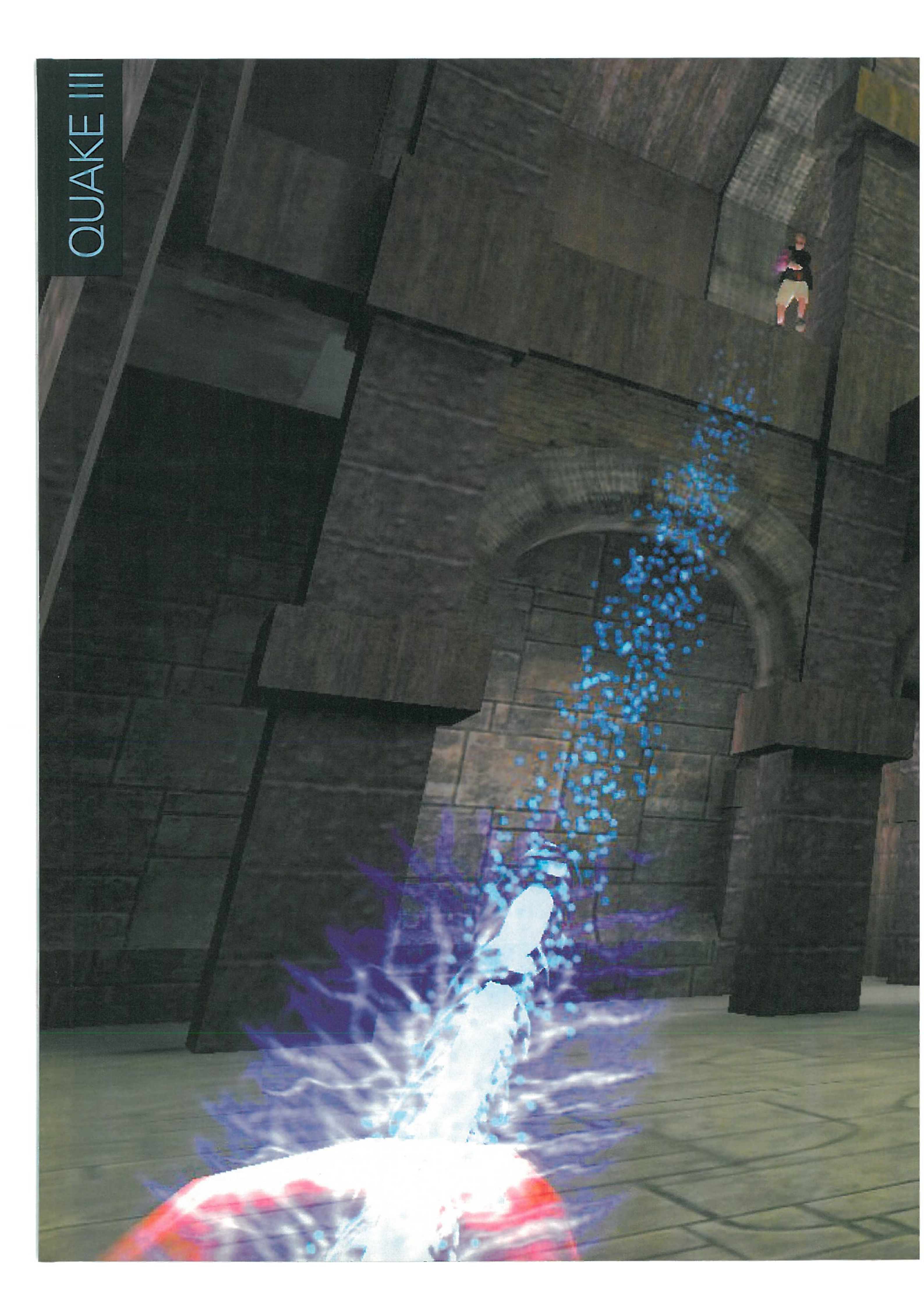
EL MARTES, 16 de junio de 1998, a las 5:16 de la tarde, el plan de Carmack se actualiza nuevamente y la bomba estalla. Quake III no constará de la tradicional combinación de misiones monojugador basadas en historias y de un modo multijugador; en lugar de eso, el nuevo juego de id Sofware se concentrará exclusivamente en una acción de tipo deathmatch (literalmente, «partida a muerte») para jugar en red.

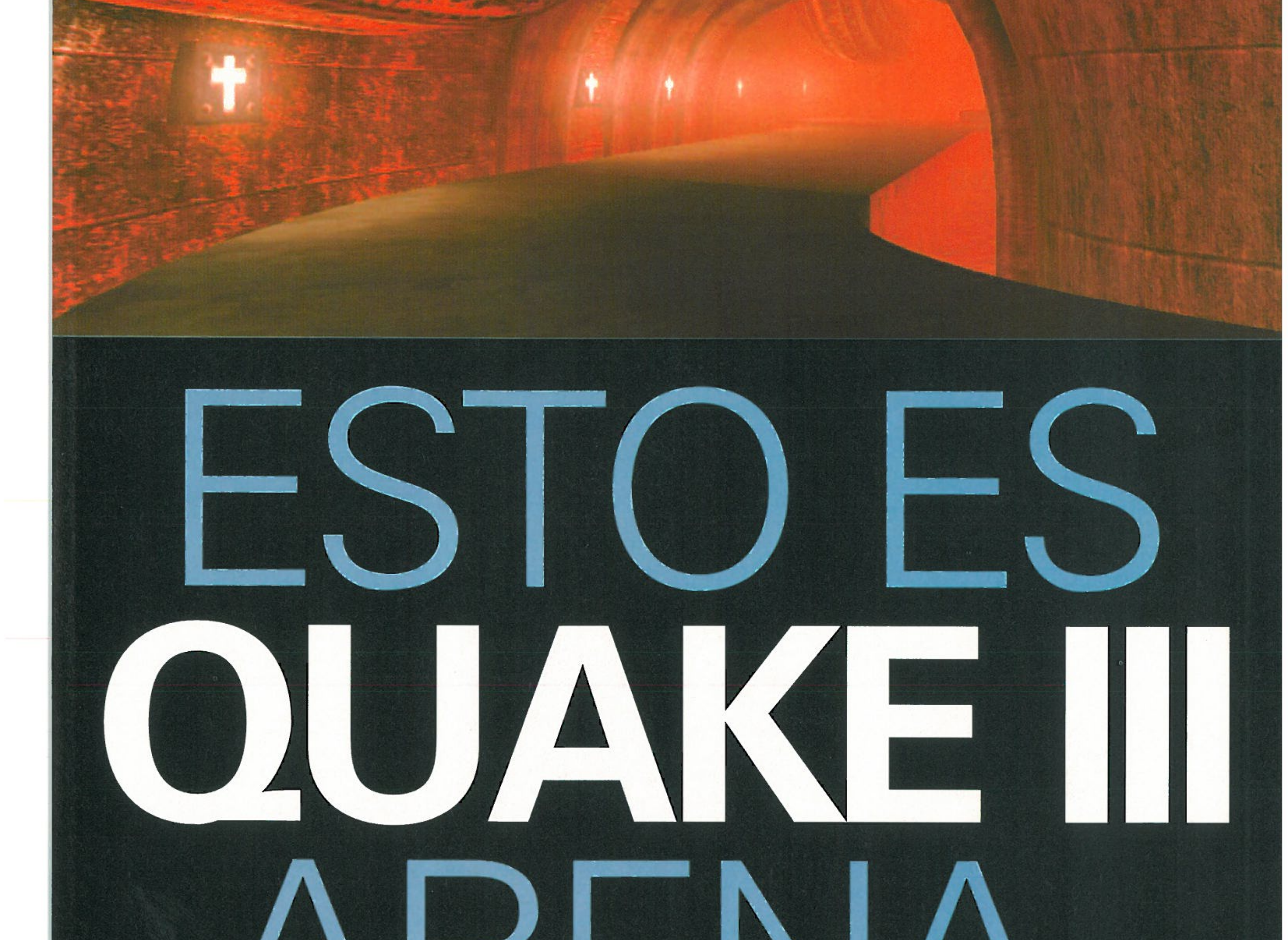
EL JUEVES, 20 de agosto de 1998, a las 10:33 de la mañana, la editora de juegos Activision, en un anuncio oficial dirigido a la prensa del sector, confirma la intención de que Quake III se limite al formato deathmatch. El nombre completo del juego será Quake III Arena.

ALGUNOS JUGADORES quedan extasiados. Los hay que se ponen furiosos. Y otros quedan sumidos en un mar de confusión. Por esta razón, nos dirigimos a la sede general de id Software para echar un primer vistazo a este juego actualmente en fase de desarrollo y formular la pregunta más importante...

¿QUÉ ES QUAKE III?

PASA LA PÁGINA PARA DESCUBRIR LA RESPUESTA...


QUAKE III



ESTO ES **QUAKE III** ARENA.

¡Y ES ALUCINANTE!

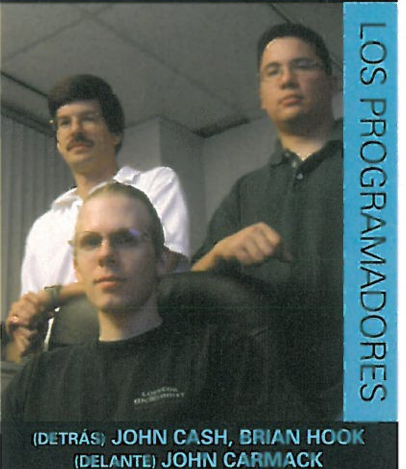
DESPUÉS DE DEJAR MUY GRATAMENTE SORPRENDIDOS A **MILLONES DE USUARIOS** –Y VENDER MÁS DE UN MILLÓN DE COPIAS DE QUAKE II–, **ID SOFTWARE LLEGÓ A UN MOMENTO DECISIVO** RESPECTO A LA DIRECCIÓN QUE DEBÍA TOMAR LA EMPRESA. MIENTRAS EL GRUESO DEL PERSONAL IBA A DEDICARSE A LA PRODUCCIÓN DE UN PAQUETE DE MISIONES QUAKE II, EL SUPERJEFE DE PROGRAMACIÓN, **JOHN CARMACK, TRABAJARÍA DESDE CERO** EN UN NUEVO MOTOR PARA UN MISTERIOSO PROYECTO DEL QUE ÚNICAMENTE SE CONOCÍA SU NOMBRE: ***TRINITY*.**

Pero todo esto cambió muy pronto. Ya desde los inicios de su trabajo en Trinity, Carmack decidió paralizar el proyecto y dar un giro de 180 grados, abandonando por completo el tradicional modo monojugador basado en misiones. Como Carmack invirtió gran parte de su tiempo en crear un modelo para jugar en red que eclipsara incluso su trabajo en QuakeWorld, el resto del equipo id pudo dedicarse a fondo a diseñar su tipo de juego favorito: las partidas multijugador.

El resultado será Quake III (o para ser más exactos, Quake III Arena), la tercera entrega de la serie de juegos número uno del mundo. Quake III no te obligará a segar a tiros campos plagados de amenazantes Stroggs, ni tampoco se tratará de encontrar llaves o puertas que no cierran. El reto será combatir contra una serie de enemigos despiadados, uno a uno, y aniquilarlos a todos en la arena. No habrá puertas de salida ni guiones predeterminados —ni tampoco rendiciones—. Os preguntaréis: ¿qué tendrá todo esto que ver con la serie Quake? «En cierto sentido, puede que llamarlo Quake descoloque a la gente», declara Kevin Cloud, creador de programas y cofundador de id Software. «Quake se ajusta más al estilo de los juegos de acción. Y el elemento fundamental de este tipo de juegos son las deathmatch.»

Quake III atraerá tanto a los acérrimos como a los aficionados a las partidas en red, gracias a un sistema de seguimiento y disparo por servidor integrado que continuará incluyendo soporte para programas tan populares como GameSpy 3D y Qplug. El objetivo es tener al usuario listo para jugar en red en el tiempo que se tarda en pulsar tres veces la tecla Enter.

EL EQUIPO DE *QUAKE III*



LOS PROGRAMADORES

(DETRÁS) JOHN CASH, BRIAN HOOK
(DELANTE) JOHN CARMACK

SI BIEN NADIE PUEDE DISTINGUIR EN ESTA CAPTURA DE PANTALLA CÓMO CAMBIAN LOS REFLEJOS DE LAS TUBERÍAS AMARILLAS A MEDIDA QUE UNO VA CAMINANDO, ¡ESTO SÍ QUE ES UN REFLEJO EN PLENA ACCIÓN!

La empresa id Software tiene razones para creer que, una vez que el gran público haya probado lo que es una auténtica «partida a muerte», se volcará con este sistema. Seguro. «Estamos convencidos de que cuando la gente empiece a jugar on-line, estará encantada: esta es precisamente la manera en que hay que jugar», insiste Cloud. «El problema es que la mayor parte de la gente no dispone de conexión Internet, o cuando intenta jugar por primera vez se ve literalmente arrasada. Nuestra intención es que el juego introduzca a la gente en el concepto del intercambio rápido de disparos: cómo mirar arriba y abajo, cómo ametrallar o, incluso, cómo lanzar misiles. Así que, en lugar zambullirse de golpe en las frías aguas de los juegos de acción rápida, aquí pueden precalentarse un poco», añade Cloud.

El objetivo fundamental estriba en crear un juego con una longevidad prolongada. «Quiero que éste sea un juego que la gente tenga en su ordenador de sobremesa durante un par de años», explica el superjefe Carmack. «Y cada vez que a alguien le apetezca, que pueda conectarse, empezar a matar a diestro y siniesto y divertirse. Es mucha la gente que ha pasado sus horas de ocio con los juegos Quake, la mayoría jugando en modo on-line», asegura.

EL MAPEO INICIAL

Aunque a Quake III no le faltan atractivos visuales, lo que prevalece en él es la acción en sí. «Hemos dirigido nuestros esfuerzos a que el jugador experimente la acción, más que a hacer que explore entornos gráficos —comenta Carmack—. En nuestros juegos convencionales, mucha de la información de referencia que se ofrece al usuario le adentra en un nuevo terreno y le hace experimentar un nuevo entorno, rico y exuberante. En el caso de este juego, estamos diseñando las cosas de modo que el jugador sepa que va a entrar y salir de las mismas zonas muchas veces.»

«Con el paso del tiempo y de las generaciones de juegos, la situación ha empeorado. Quake II tiene más o menos el mismo número de momentos geniales que tenía Doom, sólo que con cuatro veces más horas de trabajo para crearlos; en cambio, al usuario le han producido el mismo grado de satisfacción, no más», plantea Carmack.

Sin embargo, los muchachos de id se han puesto, como siempre, manos a la obra. «El reto al que nos enfrentamos como diseñadores de niveles de juego ha sido el de crear mapas de deathmatches (arenas)», comenta Tim Willits, diseñador de juegos. «El problema es que estos mapas son los elementos que hacen que el juego se venda: deben combinar un aspecto atractivo y una acción trepidante. Antes, los diseñábamos durante el fin de

semana o cuando había poco trabajo. Es lo que ocupaba menos tiempo en construirse y, en cambio, es muy probable que se hayan utilizado mucho más que cualquier otro tipo de mapa», comenta Willits, quien nos ha explicado que muchos de los mapas que tuvieron mucho gancho entre el público on-line se dejaron al margen al elaborar el producto final.

Mientras Quake era tecnogótico y Quake II era neotecnogótico (con una iluminación coloreada de una manera muy llamativa), Quake III mostrará un poco más de diversidad en sus entornos. «Estamos apuntando a diferentes estilos de Arena —expone Cloud—. Uno de ellos es más neogótico que los que hemos creado anteriormente, con una arquitectura de tipo castillos que nos adentra un poco en lo que es el futuro. Luego vamos a tener algunos escenarios básicos de tipo espacial y también algunas zonas con recorridos por alcantarillas y túneles.» ¿Y qué hay de las típicas referencias satánicas? Willits confirma que estarán presentes: «se empieza la partida en una zona de tipo base en la que hay restos de presencia demoníaca y después pasa a una zona subterránea similar a las que diseña Giger, donde lo tecno se encuentra con la arquitectura orgánica alienígena.»

Los nuevos trucos tecnológicos conducen a nuevos factores en la acción, como podemos comprobar cuando Willits carga un mapa para una deathmatch en la que el techo es un espejo. Según Willits, «eres como una rata en un laberinto. Vas dando vueltas por una zanja, pero siempre ves dónde se encuentra la otra persona». Cuando Willits y su compañero, el diseñador Brandon James, empiezan a moverse a toda velocidad por el mapa, lanzándose granadas mutuamente, queda claro que al viejo concepto de la deathmatch aún le queda mucha vida por delante, siempre que haya ideas ingeniosas, como ésta, que lo mantengan al día.

La novedad más exquisita en cuanto a efectos gráficos es la incorporación de superficies curvas. «Estamos intentando crear cosas que nadie había hecho antes», explica el diseñador de arenas y «maestro en curvaturas» Christian Antkow. «Antes, crear estas curvas perfectas y suaves resultaba complejo y exigía mucho tiempo. Ahora forma parte de nuestra arquitectura: cada vez estamos diseñando más elementos curvos», comenta. Es cierto, se explota cualquier posibilidad de superficies curvas: en el nivel de juego consistente en un recorrido por las alcantarillas, hay unas enormes tuberías ondulantes a lo largo del techo, así como túneles orgánicos que palpitan. La imagen generada por el ordenador es impecable. ¿Te apetece diseñar tú mismo? En la versión final se incluirá un editor de fácil manejo que permitirá que los usuarios creen sus propios entornos con aspecto orgánico, mediante un número prácticamente ilimitado de polígonos tridimensionales.

Para demostrar la flexibilidad de este editor, Antkow pone el programa en marcha y se detiene en una pantalla en blanco. «Vamos a suponer que queremos crear un paisaje sencillo», dice mientras traza una malla plana de 13 x 13. Antkow selecciona unos cuantos puntos y, arrastrando el ratón con un movimiento rápido, traza sin dificultad una gran colina. «Ahora, pongamos que quiero rotarla», afirma, y acto seguido retuerce la parte alta de la colina como si fuera un sacacorchos. «Actualmente, hay pocas cosas que no podamos construir. Es cuestión de decidir cuánto tiempo queremos invertir en ello», indica Antkow.

MIDE TUS FUERZAS

En el fondo, Quake III Arena es un juego de combate, por lo que en él están presentes muchos de los elementos subyacentes del género beat 'em up.

«El flujo de la acción aún no está completamente resuelto», reconoce Cloud, «pero es muy probable que tenga una apertura cinematográfica, y de cine será también el final, al que creeemos que el jugador tardará mucho tiempo en llegar».

Cloud avanza que «hay una clasificación en el juego y pongamos que va del uno al cien. Se empieza desde el principio y se va combatiendo hasta llegar a lo más alto. Hay determinados personajes contra los que debes luchar para llegar hasta ahí, personajes que tienen una puntuación en este universo. Puedes ir a cualquier nivel de los cuatro que hay y, una vez has triunfado en él, puedes pasar al siguiente».

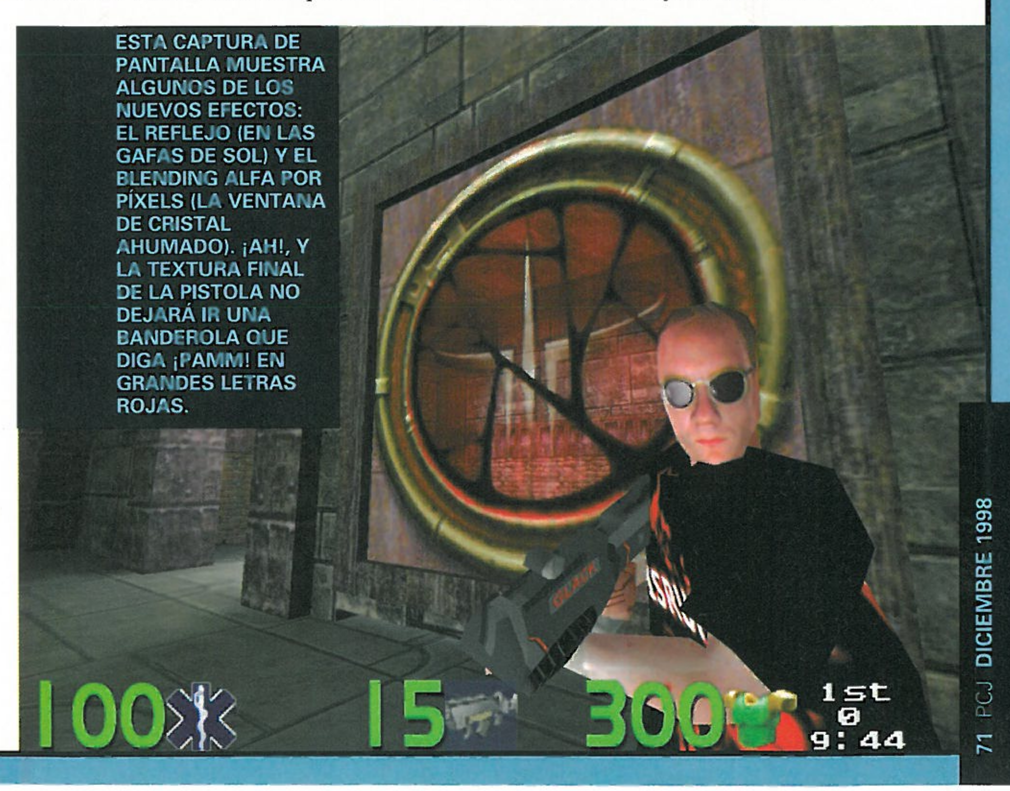
«Quake II fue una versión copiada, mejorada y modificada de Quake en cuanto a tecnología de representación (rendering). La representación de Quake III muestra un diseño completamente nuevo, por lo tanto hay muchos más cambios.»

JOHN CARMACK, DIRECTOR DE QUAKE III

«No tenemos demasiado claro cómo vamos a plasmar las victorias. Podría ser mediante un efecto cinematográfico desde el que se pasase a la siguiente categoría, en la que podría haber una presentación que reanudase la acción», fabula Cloud.

Como la identificación con el personaje es una parte muy importante de Quake III, el juego incluirá un total de 20 personajes a elegir. Según Cloud, «el concepto de Arena permite que no haya necesidad de contar con personajes uniformes. Cuando uno ve qué tipo de personajes eligen las personas que intervienen en los juegos de combate tradicionales, se constata que no es preciso crear personajes uniformes. A la gente le gusta individualizarse mediante la elección de criaturas con un aspecto único e irrepetible».

Si bien es posible que el equipo de creadores no mantenga esta opinión en la versión final, Cloud ha expresado su interés por incluir algunos de los personajes de la vieja escuela de id Software. «Sería un guiño de complicidad a nuestros usuarios», afirma. En consecuencia, Quake III podría dar al jugador la oportunidad de combatir contra el Guy de Doom, contra



ESTA CAPTURA DE PANTALLA MUESTRA ALGUNOS DE LOS NUEVOS EFECTOS: EL REFLEJO (EN LAS GAFAS DE SOL) Y EL BLENDING ALFA POR PÍXELS (LA VENTANA DE CRISTAL AHUMADO). ¡AH!, Y LA TEXTURA FINAL DE LA PISTOLA NO DEJARÁ IR UNA BANDEROLA QUE DIGA ¡PAMM! EN GRANDES LETRAS ROJAS.

el Marine de Quake y contra Hans, el corpulento guerrero nazi de Wolfenstein (en este sentido, perdón a los fans de Commader Keen: no podemos hacer nada al respecto, ya que murió definitivamente en Doom II). Y si el modelador de personajes Paul Steed consigue imponer lo que pretende, se incluirá algún personaje de tipo Samantha Fox vestida de enfermera. ¡Bieeen!

No es tarea fácil crear un enemigo que tenga un aspecto inteligente y que no sea una simple máquina de matar sin cerebro: esto puede corroborarlo cualquier programador Bot de Quake. «No resulta difícil crear un personaje enemigo que pueda perseguirte por todas partes y liquidarte en el acto --alega Cloud--. Podríamos hacer que te encontrara y que te disparara de inmediato. Crear un tipo duro no es la parte más difícil del proceso. Lo más difícil es crear un personaje que presente ciertas peculiaridades, como, por ejemplo, que le gusten los vehículos blindados, que escoja las armas, que sea rápido en la persecución o que tenga una buena puntería. Un vez que tenemos establecidas todas estas peculiaridades (básicamente, grados de rapidez y habilidades), las vamos atribuyendo a diferentes tipos de personajes.»

En la actualidad, John Cash, jefe del departamento de Inteligencia Artificial de id Software, está trabajando en la creación de rutinas de Inteligencia Artificial y en la personalidad de los rivales con los que se enfrentará el jugador. Así que es de prever que haya



DESPUÉS DE ESCANEAR Y MODELAR UNA MANO REAL, PAUL STEED, MAESTRO DE LAS REPRESENTACIONES, PUEDE RETOCAR UNAS CUANTAS TEXTURAS...

...Y OBTENER LO QUE SE VE AQUÍ: LA MANO-ARMA; LOS CUATRO DEDOS UTILIZAN LA MISMA TEXTURA, LO QUE PERMITE REDUCIR LA MEMORIA DE USO DE TEXTURA. ¡MUY INTELIGENTE!

estilos de juego absolutamente dispares a medida que uno se vaya abriendo paso por este juego. «Se puede participar en un juego de combate durante cinco minutos o bien durante cinco horas —afirma Cloud—. Puedes pasarte semanas enteras jugando. Esto es precisamente lo que queremos que se vea: un concepto de juego verdaderamente de tipo arcade, en el que uno pueda entrar cuando le apetezca, divertirse y al mismo tiempo pasar por la inevitable curva de aprendizaje.»

RETOQUES EN LA ACCIÓN

Aunque sea demasiado pronto aún para hacer un informe detallado de las armas que se pretenden incluir, el equipo de creadores de id Software está barajando varios nuevos elementos impactantes. Fueron muchos los jugadores que se quejaron de que en Quake II faltaba un arma de lucha colectiva —al fin y al cabo, los fragmentos más logrados de Doom y de Quake eran los conseguidos con la motosierra y con el hacha—. Para arreglarlo, id Software ha incluido en este nuevo juego una maza que el competidor podrá blandir y con la que aporreará a todo bicho viviente. Esto se puede complementar con un «potenciador» que permitirá al jugador perder los estribos y empezar a tumbar rivales de un sólo golpe. También habrá una pistola cuyas balas rebotarán en las paredes hasta dar con un objetivo, así como la promesa de incluir un sistema de ganchos para trepar al estilo Batman. Y, quizás, y sólo quizás... un lanzallamas.

La física es básica con el nuevo motor, y puede que sea más «elástica». Un impacto de misil seguramente podrá hacer volar al enemigo por toda la pantalla, y se están retocando los movimientos de salto. Hablando de volar, se planea crear un cargamento de misiles para que el jugador sepa lo que es un auténtico vuelo libre, como sucedía en Duke Nukem 3D o en Raise of the Triad. ¡¡Incluso existe la posibilidad de que, si el jugador decide soltar todas sus armas, pueda correr a mayor velocidad!!

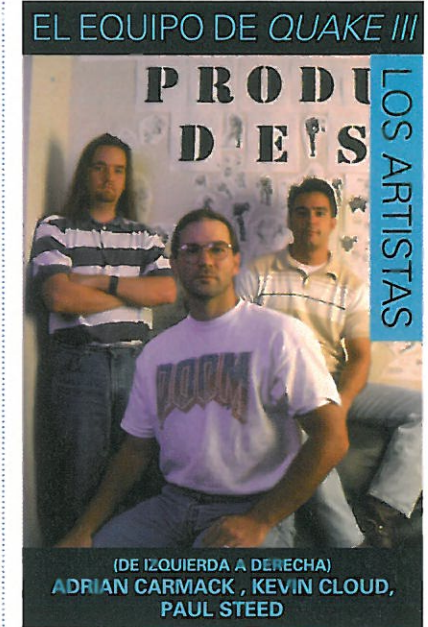
Pero id Software está decidida a que estas nuevas características no agobien excesivamente al jugador. «Si uno altera demasiado el entorno, la acción y los elementos básicos, el jugador no llega a captar suficientemente lo que está sucediendo ni a hacerse una idea de la estrategia del contrincante. El jugador debe saber qué arma tiene el rival y qué hace. Así mismo, debe saber con qué arma cuenta él y qué hace. Y lo cierto es que cuando empiezas a introducir montones de variaciones, el jugador pierde el rumbo», comenta Cloud.

¡Y LA GENTE SE VUELVE LOCA!

Uno de los aspectos más divertidos de los juegos deportivos son los comentarios en color que aparecen en la pantalla, ya sea un personaje de tipo Carrascal diciendo a voz en grito un «¡Bumm!» que pone la

EL EQUIPO DE *QUAKE III*

LOS ARTISTAS



(DE IZQUIERDA A DERECHA)
ADRIAN CARMACK , KEVIN CLOUD, PAUL STEED

adrenalina a cien o un caústico narrador que se burle despiadadamente de tu habilidad en Jack Nicklaus 5. Las nuevas modalidades de Quake creadas a gusto del usuario, como Rocket Arena, Red Rover y Q-Pong, han incorporado múltiples secuencias vocales en el curso de la acción. Puede que id Software tome esa dirección e incorpore tanto comentarios como reacciones del público.

«Hemos tomado en consideración todas estas posibilidades, y hemos llegado a la conclusión de que queremos que haya espectadores. Podría haber un servidor con ocho jugadores pero con cientos de espectadores. Esto serviría de sala de espera antes de saltar al terreno de juego. Además, el público podría emitir abucheos, chillidos y cosas por el estilo. El jugador experimenta la sensación de estar rodeado por un gran circo, con gente a su alrededor que aplaude cuando hace algo fantástico. Incluso podríamos introducir algunos silbidos e insultos como "Novato", nos adelanta Cloud.

¿Y qué hay de los comentarios con color, como el de un personaje de corte aristocrático gritando «¡Así se hace!» después de presenciar un buen golpe?

«Nos encantaría incorporar un elemento así, si supiéramos cómo hacerlo. Hemos hablado mucho sobre esto. Cuando uno piensa en el boxeo, con todo ese público sofisticado y elegantemente vestido y con todos esos tipos con una rubia despampanante cogida del brazo. ¡Y todos están allí superelegantes para ver cómo unos pringados se destrozan!», exclama Cloud riendo. «Así que ahí tenemos una arena de gran categoría donde vistosas chicas anuncian con un cartelito los niveles de dificultad y todo lo demás. También hay un tipo al estilo de los presentadores de veladas de boxeo que describe las características de los rivales. Creo que incorporaremos algunos elementos de este tipo. Estamos hasta la coronilla del concepto de producción, y queda muy peculiar que este tipo de acciones sangrientas se presente con un

cierto glamour. Incluso podríamos introducir voces en off. Pero lo que sería fantástico es que pudiéramos unir la acción de los personajes a la voz de un comentarista que narrara lo que ve. No hemos sido capaces de crear estos efectos de un modo que no moleste al jugador: ¡hay tantas formas de decirle a alguien que está eliminado!»



EL DISEÑADOR DE MAPAS BRANDON JAMES SE LO ESTÁ PASANDO EN GRANDE CON ESTAS SUPERFICIES CURVAS: BUENA PARTE DE ESTA GRUTA ESTÁ CREADA A PARTIR DE CURVAS BEZIER ULTRASUAVES.

EN MOVIMIENTO

La animación de Quake III es un poco diferente de la de las dos primeras entregas: se ha descartado la tan familiar animación de tipo malla deformable en favor de un sistema segmentado más sencillo y rápido, en el que el cuerpo de los personajes está formado por miembros independientes con animación propia y que se guardan en un formato ASCII estándar. Y como cada uno de estos miembros es fácilmente separable, el jugador puede confiar en presenciar escenas de decapitación tras un certero impacto en la cabeza. Mientras que en Quake II se «adulteraba» este efecto al hundir la cabeza en el cuerpo del personaje, en Quake III habrá montones de desprendimientos de cabezas con un aspecto de lo más realista. En términos de cálculo geométrico, los modelos de personaje de Quake III presentarán alrededor de un centenar de polígonos más que los utilizados anteriormente, lo que supondrá más trabajo para el creador de animaciones, Paul Steed.

En lugar de elaborar la animación con el paquete Alias en una estación de trabajo Silicon Graphics, Steed está trabajando con 3D Studio Max en una máquina Windows NT estándar. Si bien la animación sigue creándose de forma manual, se utilizan como referencia los datos de captura de movimiento. «Si se trata de alguien que va caminando, por ejemplo, comprobaré el tiempo que emplea en apoyar el pie en tierra para dar el siguiente paso», afirma Steed, para quien «el problema de los datos de captura de movimiento es que, cuando uno camina, sin saberlo, gira la cadera ligeramente y se producen una serie de pequeños movimientos. En el juego, tengo que mantener todo el tiempo la cadera de personaje completamente perpendicular respecto al suelo. Cuando la cadera gira, todo el cuerpo gira. Pero reproducir esto implica demasiado trabajo. Por eso, es mejor utilizar esta información como guía sólo para determinados encuadres».

«En la actualidad, hay pocas cosas que no podamos construir. Es cuestión de decidir cuánto tiempo queremos invertir en ello.»
CHRISTIAN ANTKOW, DISEÑADOR DE NIVELES DE QUAKE III

Los movimientos adicionales —que están programados de acuerdo con la intervención del jugador— aportan mucho a la sensación visual de veracidad de la motricidad humana. «En Quake III, queríamos que el movimiento respondiera más a lo que el jugador estuviera haciendo, ya que la acción discurre muy rápidamente. Así que queríamos que, si el jugador mira hacia arriba, su cabeza también lo hiciera, y que si gira a la derecha, su cabeza se ladease», explica Cloud.

Por fin se implementarán en Quake III características que los aficionados a los juegos estaban ansiosos por tener, entre ellas las armas visibles. Las armas de fuego se aprecian muy bien desde lejos, en especial la BPG, que ahora es realmente enorme. Las acciones de saltar y nadar tendrán un aspecto más realista, y el cambio de arma, que ahora tarda más o menos un tercio de segundo, será visible. En cuanto a los impactos de misiles... es posible, aunque siguen mostrando un aspecto bastante chapucero.

Las texturas de los personajes se han potenciado hasta alcanzar una espaciosa resolución de 512 x 512, y las texturas simples se pueden repetir en un modelo con el fin de ahorrar memoria (un buen ejemplo de ello son los dedos sobre la culata de una pistola). El equipo de creadores puede utilizar texturas digitalizadas con resultados realistas. Tras realizar múltiples fotografías del rostro de los diseñadores Christian Antkow y Brandon James con una cámara digital, se les «arrancó» la piel y se les pegó a un modelo de jugador hecho con anterioridad y que dentro del motor adquiere un aspecto sorprendentemente realista. Los asombrosos efectos de brillo de espejo que tenía el juego se han ampliado a sus personajes: todo lo que el artista facial tiene que hacer es crear un mapa de espejo (specular map) —una imagen en blanco y negro que indique al motor qué partes de la piel deben tener un aspecto lustroso— y los resultados son impresionantes, ya se trate de la superficie reflectante de las gafas de sol de Antkow como del centelleante metal de un infernal engendro bioorgánico. Es sutil, pero funciona. E incluso el propio jugador podrá hacer maravillas: basta pulsar la tecla adecuada y el arma caerá en un lugar fuera de tu ángulo de visión, una mano saldrá inesperadamente de tu cuerpo y te darás el gustazo de tumbar de un par de guantazos al adversario con toda impunidad.

EN MARCHA

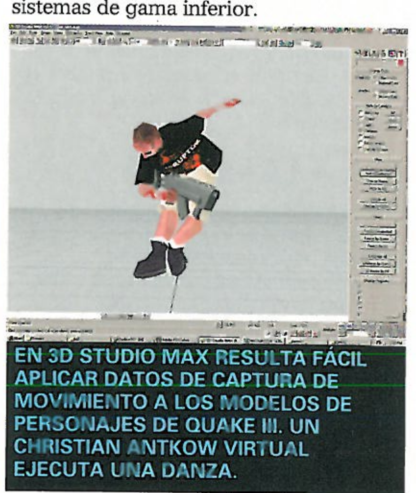
Si bien habrá que aplicar algunos reajustes gráficos, es probable que Quake III Arena pueda funcionar en un ordenador equipado con Pentium a 166 MHz con MMX y con una tarjeta aceleradora 3-D. «En este sentido, somos bastante accesibles y escalables. Nuestro modo estándar incluye la selección por espejo (specular highlighting) y todo eso, pero es posible retroceder a los estándares de Quake II y utilizar sólo mapas de luces», explica Carmack. También las superficies curvas son escalables de manera dinámica: si ralentizan la frecuencia de «frames» («cuadros»), es posible reducir su nivel de detalle y, de este modo, mantener la velocidad de representación gráfica. Quake II será bastante manejable en una tarjeta 3Dfx Voodoo de primera generación, pero es muy probable que tengas que reducir los detalles de las texturas. «Una persona que sea capaz de manejarse bien con Quake II debería poder hacerlo también con Quake III, siempre que las características estén desactivadas», sostiene Carmack.

Brian Hook, antiguo empleado de Dfx y autor de Glide, está encantado con el número de tarjetas 3-D fiables y asequibles que facilitan un buen nivel de juego en Quake III. «La mejor tarjeta para GL a buen precio es la Rendition v2200 en el Hercules Thriller3D, o bien la Intel i740. Ambas son placas 2-D/3-D y poseen abundante RAM. En los meses venideros, vamos a ser testigos de la llegada de Banshee, Savage3D y de Riva TNT. De ellas, me parece que esta última va ser la mejor con diferencia. Y que la Savage 3D va a ser una excelente tarjeta en el segmento de bajo coste», explica Hook.

Por lo que respecta a los aficinados a los juegos que carezcan de tarjetas 3-D, un representador (renderer) de software podría ser su salvación, pero es muy improbable. «Si por lo que vemos no tenemos más remedio que crear un rasterizador de software de relleno, lo haríamos como versión Open GL y sin ningún mapa de luces. En este caso, el juego mostraría un aspecto peor que Quake II, porque no estaría optimizado para él», cuenta Carmack.

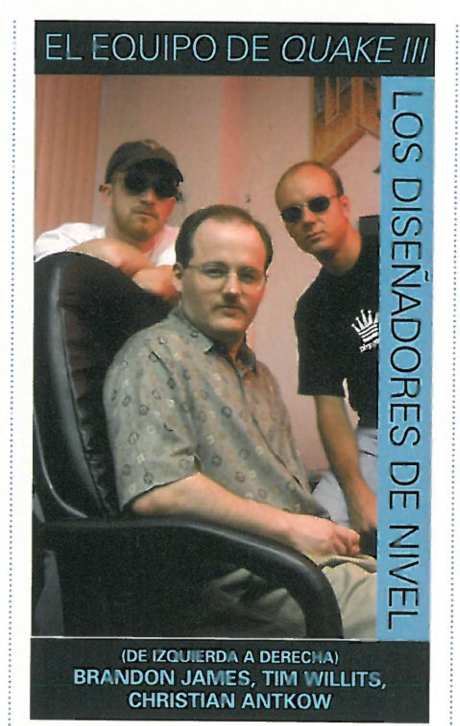
Cloud está de acuerdo en que en un juego de tipo deathmatch la velocidad es lo esencial: «queremos que la acción se mantenga a un ritmo trepidante. Cuando se hace un juego como éste, es preciso tener en cuenta muchas cosas, pero la principal es que no pierda velocidad.»

Esta velocidad en bruto es tan importante que Carmack tuvo que dejar fuera unas cuantas características. El mapeo de relieves (bump mapping), que proporciona a las texturas planas un aspecto más tridimensional, se suprimió hace poco. Con esta característica activada, sería conflictivo mantener una elevada frecuencia de cuadros en sistemas de gama inferior.



EN 3D STUDIO MAX RESULTA FÁCIL APLICAR DATOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO A LOS MODELOS DE PERSONAJES DE QUAKE III. UN CHRISTIAN ANTKOW VIRTUAL EJECUTA UNA DANZA.

EL EQUIPO DE *QUAKE III*



LOS DISEÑADORES DE NIVEL

(DE IZQUIERDA A DERECHA)
BRANDON JAMES, TIM WILLITS, CHRISTIAN ANTKOW

LIQUIDAR EL DESFASE

Dado el continuo énfasis de Quake II Arena en la acción on-line, podemos estar seguros de que Carmack está optimizando tanto como puede el código de conexión en red. Bien pudiera ser que éste fuera el juego on-line más fluido y transparente visto hasta ahora, gracias a la ingeniosa predicción del lado cliente y servidor. Cuando el jugador dispara un arma, recibe al instante información de referencia mediante un destello y un sonido. La selección de armas es igualmente instantánea.



HACE POCO, JOHN CARMACK MODIFICÓ EL REPRESENTADOR (RENDERER) DE QUAKE III PARA QUE PUDIESE FUNCIONAR BAJO MONITORES DE TELEVISIÓN DE ALTA DEFINICIÓN CON PANTALLA PANORÁMICA. ¡UMM! UNA EDICIÓN DE LUJO...

El desplazamiento de las entidades —o sea, de todo aquello que va de un lado para otro durante el juego— a menudo adopta la forma de arcos o de líneas rectas. «Las puertas y los pisos se envían ahora como representaciones paramétricas con un tiempo de inicio. Lo hice fue para disminuir los fallos del sistema al intentar enviar paquetes de datos. Es posible seguir el rastro a la inversa de algo y hacer que todo empiece exactamente en la posición correcta», afirma Carmack. En otras palabras, que nadie espere anomalías en los desplazamientos.

Los jugadores ya son otro cantar. «Lo que cuesta más de predecir son los personajes —prosigue Carmack—. No sólo son muy imprevisibles, sino que pueden cambiar el sentido de su desplazamiento de un cuadro a otro, y no existen actualizaciones continuas.» De este modo, el cliente formulará suposiciones muy estudiadas a la hora de imaginar qué hará a continuación el jugador, lo que reducirá la incertidumbre cuando un personaje se desplace en varias direcciones en poco tiempo.

A LA ESPERA DE NOTICIAS

Quake III está todavía en su fase inicial y las arenas que ves en las fotografías que ilustran este artículo puede que nunca lleguen a la versión final del juego. Sin embargo, Quake III resulta muy manejable ya en estos momentos: es posible jugar deatmatches y se han insertado varias de las armas mediante texturas temporales. «Carmack quería que construyéramos en seguida un juego que, de entrada, fuera totalmente funcional y que tuviera modelos provisionales, entre otras cosas, de modo que pudiéramos jugar con él e irlo probando a medida que avanzamos», confirma Cloud.

Pero, ¿qué deparará el futuro y qué fue de Trinity? Según Cloud, «si Quake III no es Trinity, se le acerca muchísimo. En mi opinión, la gran diferencia está probablemente en el grado de detalle, así como en que es capaz de acomodar gran cantidad de cambios en ese nivel de detalle, lo que permite crear un montón de terreno exterior. Esto es algo que en realidad no funciona en un juego de tipo deathmatch: no quieres tener gente corriendo por ahí, en un gran universo. Aparte de esto, todo lo que hemos hablado sobre Trinity se podría encontrar, en esencia, en Quake III».

Cuando el tema de conversación inevitablemente conduce a preguntar cuándo estará el juego acabado y en las tiendas, la respuesta de id Software —previsible a estas alturas— es «cuando esté creado del todo». Se ha hablado de que habrá una versión disponible para las fiestas navideñas, pero esto parece muy poco probable dada la situación actual del proyecto y el mucho trabajo que aún queda pendiente. En cambio, los expertos del sector auguran que tendremos una versión de Quake III para la primera mitad del año próximo. Pero, claro, con id Software todo es posible...

CARMACK 3:16

Una entrevista al maestro de la 3-D

Después de crear los motores gráficos para Wolfenstein, Doom y Quake, nos imaginábamos que John Camack estaría una temporada fuera de circulación: dando un largo paseo con uno de sus Ferraris y tomándose un respiro de unos meses, por ejemplo. Pero, claro, estamos hablando de John Carmack y, como máximo responsable de id Software, no hay descanso para él.

Una vez más, Carmack tuvo la amabilidad de mantener una charla con nosotros sobre la tecnología que se oculta detrás de Quake III y sobre las múltiples direcciones que podría tomar id Software.



JOHN CARMACK

Después de redefinir el género de pistoleros con Quake II, ¿cuál es la finalidad de crear una secuela que se base sólo en deathmatches?

En un principio, la intención era hacer solamente Quake III. Se trataba de un plan que estaba muy claro y seguramente habría funcionado muy bien. En esencia, habríamos utilizado el estilo artístico y el argumento de Quake II, lo habríamos ampliado con una acción similar y habríamos incorporado un motor gráfico completamente nuevo. Ya habíamos hecho bastantes cosas y estábamos teniendo algunos problemas con el equipo de desarrollo interno: los artistas no estaban muy entusiasmados con volver a trabajar la obra que ya habían creado añadiendo color de 24 bits y arenas extras; la verdad es que apenas a nadie le hacía ilusión. Nadie parecía estar muy entusiasmado con el proyecto.

Discutimos un montón de propuestas distintas sobre qué haríamos y ésta fue una idea que se me ocurrió nada más acabar QuakeWorld. Siempre he querido hacer un juego dirigido al público on-line y diseñado para un universo continuamente on-line. Realmente, pueden hacerse cosas muy bonitas así.

No está claro si esto es viable o no comercialmente para un juego de acción, pero nos dio la impresión de que, si sólo seguíamos una experiencia multijugadores, más que tener dos estilos divergentes de acción, podríamos crear un juego con muchas probabilidades de éxito.

En lo referente al factor sorpresa, ¿qué cree que va a causar más impresión a los jugadores de Quake III?

Quake II fue una versión copiada, mejorada y modificada de Quake en lo referente a la tecnología de representación (rendering). Había una buena integración entre cada uno de los representadores (renderers), pero Quake II se sirvió de las mismas decisiones básicas sobre diseño que Quake. La representación de Quake III presenta un diseño del todo nuevo, por lo tanto hay muchos más cambios. Sin entrar más a fondo, diré que todo son gráficos de color de 24 bits y que las superficies curvas son la mayor novedad: la gente no las había visto antes. Cualquiera de las cosas que se hayan visto en Unreal —como las masas de niebla o los globos de luz— es una buena característica que tenemos en cuenta cuando pensamos en nuestras nuevas tecnologías.

«Siempre he querido hacer un juego dirigido al público on-line y diseñado para un universo que esté continuamente on-line. Pueden hacerse cosas muy bonitas así. Tratándose de un juego de acción, no está claro si esto es viable comercialmente o no...»

JOHN CARMACK, DIRECTOR DE QUAKE III

¿Se han canalizado algunos aspectos del proyecto Trinity hacia Quake III?

La arquitectura de red se ha vuelto a escribir por entero para Quake III. Habrá mejoras muy importantes en todo esto y no es que se hayan dado instrucciones expresas de incluir en esto el proyecto Trinity, pero la verdad es que nos centramos en trabajar en las conexiones de red y en sacar un mejor partido de ellas. Hay alguna cosa sobre la que he hablado que no está presente en los esquemas iniciales, como la de contar con un universo de dimensiones ilimitadas. Eso no es tan importante para un juego de deathmatches. La mayoría de juegos multijugadores se limitarán a un ámbito reducido. Nosotros no hemos llevado hasta el límite lo que un mapa del tamaño de Quake II puede hacer en una acción basada en deatmatches.

Pueden establecerse niveles que se hagan cargo de unos cuantos centenares de personas. Siempre he querido ver a alguien hacer un Quake Armies con maniobras en grupo a gran escala, en la que treinta personas puedan formar parte de un mismo equipo. El tipo de interacción es muy distinto.

¿Se ha construido el motor desde cero?

La manera en que empecé a crear el representador (renderer) resultó ser una maravillosa manera de efectuar el desarrollo. De hecho, durante mis

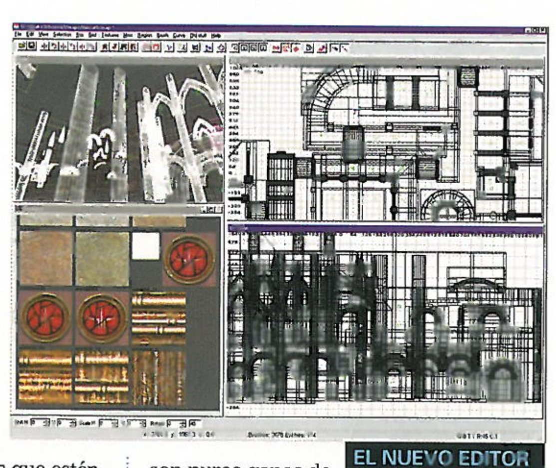
probaturas iniciales hice tres representadores distintos. Como Quake II crea el representador en una DLL separada y con una interfaz fija de por medio, tuve la posibilidad de utilizar todo el material de juego de Quake II. De este modo, podía recorrer la lógica de juego de Quake II y recoger material. Era increíble.

Por lo que respecta al resto del código, lo estoy volviendo a escribir en su mayor parte, pero, claro, tampoco se puede decir que haya empezado a escribir sobre un folio en blanco. Al final, habrá determinadas cosas que estén muy cerca de la perfección, como el análisis (parsing) básico de mandatos. En casi todos los subconjuntos se ha hecho un buen trabajo. Ahora, el código del teclado se hace cargo de conjuntos de teclas internacionales. En fin, se trata de detalles menores que mejoran el conjunto. Disponemos de conjuntos de colores arbitrarios en todas y cada una de las impresiones de texto. Se ha cambiado por completo el código de red. Un módulo de código situado en el lado cliente de la lógica del juego, por ejemplo, aloja todas las entidades multipartes y los sucesos (events).

¿Cuál cree que será el sistema del jugador medio cuando salga al mercado Quake III?

El PC del jugador medio será un Pentium II con una tarjeta 3-D razonablemente buena. La gama de aceleración 3-D continúa siendo todavía my amplia y no nos preocupa, pero la verdad es que la mayoría de los sistemas que se venden en la actualidad contienen microprocesadores con diversos defectos. Los chips actualmente más habituales son el ATI Rage Pro, que es muy poco adecuado pero funcionará. Está a punto de comercializarse el Permedia 2, que es muy correcto, pero que no podrá ejecutar varias de las características de Quake III, como ya sucedió en Quake II. Este chip carece de iluminación en colores y tampoco puede ejecutar la iluminación de espejo en Quake III. El RIVA 128 es sobradamente rápido y cuenta con una muy buena cobertura de controladores, pero presenta problemas internos. No dispone de suficientes bits de precisión en su rasterización o en su combinación de colores (blending), y el principal problema es que no interpola triángulos por los canales alfa, y por tanto no puede ofrecer efectos de iluminación de espejo. Esto no le impide, en cambio, ser lo suficientemente rápido a la hora de jugar.

Las tarjetas de Voodoo lo hacen todo bien. Las tarjetas Intel i740 también lo hacen todo bien. Las tarjetas Rendition lo hacen todo bien y todas las que están a punto de llegar al mercado son fantásticas. La generación de tarjetas que va a salir en los próximos meses —como la Matrox, la Savage3D, la TNT, la Banshee— será muy buena. Cada tiene sus propios puntos fuertes y débiles, pero son puras ganas de criticar: lo cierto es que todo lo hacen bien.



EL NUEVO EDITOR DE NIVELES ES MUCHO MÁS COMPLEJO QUE EL DE WORLDCRAFT, BSP O JUEGOS SIMILARES. CREAR ALGO TAN DETALLADO COMO ESTA CATEDRAL DE TIM WILLITS LLEVA MUCHO TIEMPO.

En el ámbito multijugador, es justo decir que quienes compren nuestro juego tendrán chips 3-D aceptables. Creo que perderemos algún cliente para siempre porque no vamos a hacer ninguna representación de software, pero ya estamos asumiendo algunos riesgos en el ámbito multijugadores. Descartada por completo la representación de software, vamos a efectuar muchas mejoras en la arquitectura, como ya he dicho cuando hablaba de los polígonos: en ese aspecto, podemos mejorar el juego y mantener la pureza del enfoque. Al ajustar la vista y no intentar abarcarlo todo, estamos en condición de mejorar nuestra labor en los terrenos en que estamos trabajando.

¿Es buena o mala la diversificación existente en el mercado de tarjetas 3-D?

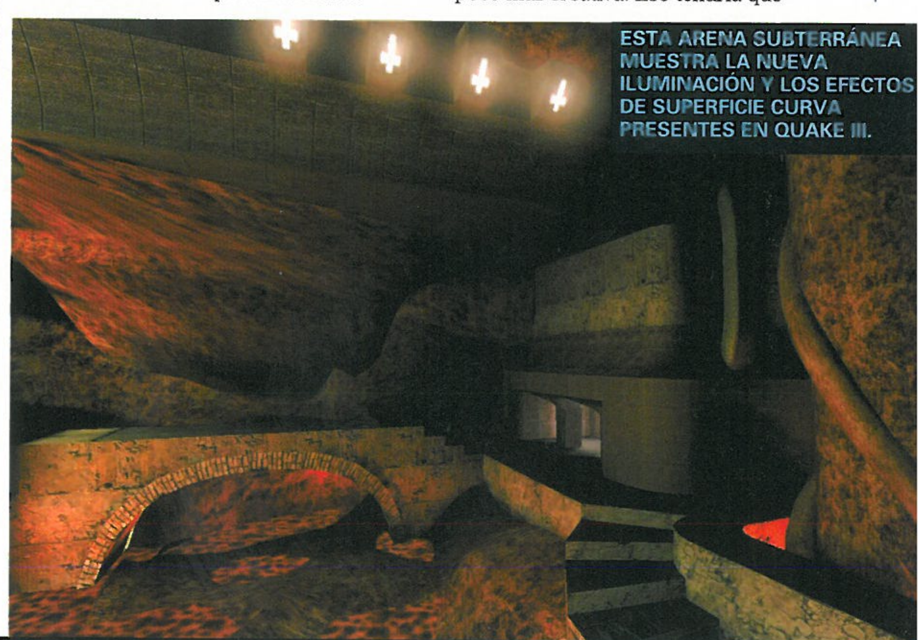
En sus inicios, durante las dos primeras generaciones, había algunos diseños deficientes, como los que permitían acumular demasiada potencia. Ahora todo se ha puesto en su lugar: todo el mundo entiende qué es lo que hace falta. No quiero dar nombres, pero no me importaría que un par más de fabricantes de tarjetas 3-D desaparecieran de la faz de la tierra. Ello nos facilitaría la vida a todos porque, ahora que los principales fabricantes están haciendo bien las cosas, no creo que se den las condiciones para que el resto de fabricantes impulse innovaciones radicalmente diferentes.

Aparte de los juegos con motor Quake, no existen demasiados juegos GL. ¿Cuál es su postura ante las más recientes implementaciones de Direct3D y DirectX 6.0?

DirectX 6 está muy bien. Han añadido una sustancial funcionalidad y resulta mucho más fácil de utilizar. Aún está limitada a la plataforma Microsoft y esto resulta un poco problemático para nosotros. Estamos intentando asegurarnos de que funcionaremos en plataformas Unix y, si las cosas van bien, en Macintosh.

¿Tiene previsto adaptar el motor Quake III a alguna de las consolas que aparecerán pronto, como la DreamCast de Sega?

Detesto trabajar en consolas por muchas razones. Desde un punto de vista puramente técnico, trabajar en una consola es realmente muy entretenido: es agradable trabajar en una plataforma de hardware fija, sin preocuparse por la diversidad. Pero el mercado de las consolas, y trabajar sobre todo con empresas japonesas, resulta complicado. Dudo mucho que volvamos a planteárnoslo. Hemos permitido que equipos externos adaptaran nuestro material y ninguno ha tenido un gran éxito, ni les hemos prestado ninguna atención. No es nuestro terreno. Ahora empezamos a aflojar un poco las restricciones sobre nuestros puertos para consola y permitir así una libertad un poco más creativa. Eso tendría que



ESTA ARENA SUBTERRÁNEA MUESTRA LA NUEVA ILUMINACIÓN Y LOS EFECTOS DE SUPERFICIE CURVA PRESENTES EN QUAKE III.

servirles de ayuda, ya que antes hemos sido un poco paranoicos. Decíamos cosas como «háganlo lo más exacto que puedan a un puerto de PC porque no queremos que nos estropeen nada ni que hagan algo que no nos guste». Pero como las memorias de las plataformas se amplían tanto, estos equipos externos hacen sólo algo que no es más que una pequeña fracción de lo que consigue el PC en cuanto a experiencia visual, y no añaden nada más, lo que da como resultado un mal juego. Estamos dejando de ser tan estrictos. Además, las nuevas consolas son realmente muy buenas.

¿Cómo obtiene las superficies curvas?

Son redes de curvas Bezier no racionales. Vamos formando mosaicos de ellas de manera dinámica, de modo que podemos elegir entre distintos grados de detalle: se puede desactivar hasta que un arco esté formado por dos polígonos, o bien se puede ir formando mosaicos con ellas hasta alcanzar un nivel de detalle increíblemente preciso. Es en buena parte cuestión de escalabilidad. De hecho, las estamos utilizando mucho más de lo que en un principio tenía previsto, y tengo que cambiar algunas de las maneras en que estoy creando la detección de colisiones frente a ellas. Cuando al principio establecí las curvas, imaginé que las utilizaríamos para columnas, arcos y cosas así, como un detalle. Pero después de ver varios logros de James Brandon —como construir con curvas todo un nivel—, tengo que rehacer unas cuantas cosas.

Podría terminar esta entrevista hablando de la posibilidad de importar algunos modelos NURB convencionales, pero uno de los motivos principales por los que utilizamos curvas Bezier al cuadrado (quadratic Beziers) en lugar del NURBS al cubo es que tienen que hacerse cargo de muchos menos puntos de control en el editor. Un parche (patch) al cuadrado sólo precisa nueve puntos, mientras que un parche al cubo requiere dieciséis. Cuando se acude a parches racionales, hay un parámetro extra por punto y se necesita mucho más tiempo para crear cosas con eso. Lleva más tiempo formar mosaicos con ellas de una manera dinámica, pero esto es secundario.

Ah, ¿sí?, vaya, eso es lo que yo pensaba. Así, pues, ¿qué frecuencia de cuadros obtiene cuando añade características como los reflejos?

Los reflejos (specular highlighting) son geniales, porque sólo se precisan pocos cálculos extra para determinarlos. Sin embargo, yo empleé un modo de combinación de colores (blending) que ya existe, y los costes de rasterización no son nada comparado con los mapas de iluminación convencionales.

¿Tuvo que hacer algún gran sacrificio con Quake III?

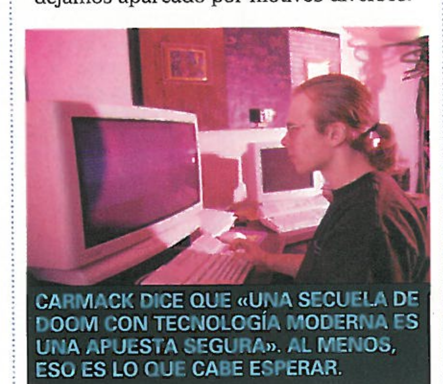
Siempre hay sacrificios a cambio de alguna característica que desea obtenerse. El mapeo de relieves (bump mapping) es un claro ejemplo: hace un uso muy intensivo del hardware y, en un juego que tenga un ritmo tranquilo, constituye un efecto que queda bien. Es una cuestión delicada, en la que un gran muro de material no tiene un aspecto de mosaico cuando la luz incide en sus diferentes partes. Sería ridículo poner eso en un juego enfocado a multijugadores. Algunas personas nos sugieren que adoptemos ambas cosas, pero ésta es raramente la manera correcta de trabajar. Si alguien quiere hacer un mapeo de relieves, debería mantenerlo en todo momento. Cuando uno sabe que el 90% de los jugadores no van a utilizarlo, descubre que ha malgastado mucho tiempo — además de cuantiosos recursos—, y les ha proporcionado una experiencia poco óptima.

¿Qué piensa de las quejas y protestas de algunos grupos de usuarios de Internet respecto a la dirección emprendida por Quake III?

Me sorprendió mucho la reacción en Internet. La comunidad de la red se centra en el modo multijugadores y hubo mucha gente que se quejó al respecto. Pero no le doy mucha importancia a la opinión pública, porque la gente es así. Si a la gente le gusta algo de un modo determinado, dará por sentado que un cambio es a peor. La opinión pública va de un lado para otro y uno puede acabar sintiéndose muy mal si intenta complacer a todo el mundo.

¿Se ha planteado alguna vez volver a Wolfenstein o a Doom?

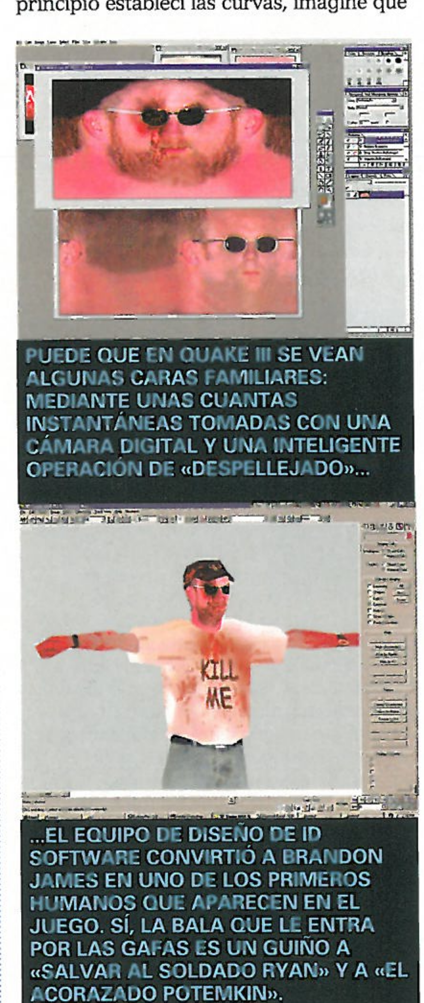
Muchas. Dos personas con las que habíamos trabajado nos hicieron una propuesta para hacer un juego Wolfenstein y en un par de ocasiones casi llegamos a un acuerdo, pero finalmente lo dejamos aparcado por motivos diversos.



CARMACK DICE QUE «UNA SECUELA DE DOOM CON TECNOLOGÍA MODERNA ES UNA APUESTA SEGURA». AL MENOS, ESO ES LO QUE CABE ESPERAR.

Sin embargo, seguimos pensamos que estaría bien, porque la gracia de Wolfenstein está en que todo el mundo sabe de qué va la Segunda Guerra Mundial y quiénes eran los nazis. Es importante dar a la gente algo con lo que pueda identificarse: ésa es la gran ventaja de LucasArts. Todo el mundo conoce la «Guerra de las Galaxias». No hay que explicarla para que la gente entre en lo que es el argumento. Lo captan al instante y eso es una gran ventaja. Wolfenstein también es así: usted es el héroe típico de todas las viejas películas de guerra y la gente lo capta. Creo que sería un gran juego. En la actualidad, hay jugadores que no han probado nunca el Wolfenstein original y muchos de ellos incluso ni saben lo que es --no estoy seguro de que goce mucho de eso que llaman fidelidad a la marca--, pero de un modo u otro continúa siendo un gran concepto.

Hacer una continuación de Doom con tecnología moderna es apostar por un seguro ganador. En realidad, no tenemos planes para después de Quake III Arena, porque todo depende de hasta qué punto sea bien acogido. No tenemos ni idea de si cómo se le recibirá. Si Quake III Arena es un éxito, probablemente continuaremos en esa línea, quizá material en la misma perspectiva de un universo continuamente on-line. Hace mucho que lo quería hacer. Sin embargo, existe una posibilidad muy factible de que salgamos al mercado y vendamos la mitad de ejemplares de Quake III que de cualquier otra cosa que hayamos comercializado con anterioridad, porque resulta que no hay tanta gente que quiera jugar con él. Si eso sucede, probablemente haremos otro juego monojugador, probablemente un Doom 2000 o algo parecido.



PUEDE QUE EN QUAKE III SE VEAN ALGUNAS CARAS FAMILIARES: MEDIANTE UNAS CUANTAS INSTANTÁNEAS TOMADAS CON UNA CÁMARA DIGITAL Y UNA INTELIGENTE OPERACIÓN DE «DESPELLEJADO»...

...EL EQUIPO DE DISEÑO DE ID SOFTWARE CONVIRTIÓ A BRANDON JAMES EN UNO DE LOS PRIMEROS HUMANOS QUE APARECEN EN EL JUEGO. SÍ, LA BALA QUE LE ENTRA POR LAS GAFAS ES UN GUIÑO A «SALVAR AL SOLDADO RYAN» Y A «EL ACORAZADO POTEMKIN».

LA EMPRESA BIEN, COMO SIEMPRE

Una conversación con Todd Hollenshead, presidente de id Software

Aunque Todd Hollenshead es el responsable de los acuerdos financieros de id Software, dista mucho del cliché de persona estirada y distante que caracteriza a los ejecutivos. Por el contrario, Hollenshead es un miembro más de la tribu de id Software y, a diferencia de muchos directivos de empresa, sabe cómo jugar un deathmatch. Hollenshead nos habló sobre la concesión de licencias de tecnología, el esfuerzo de mantener los productos Quake como de gran categoría y el rumbo que va a tomar id Software.

Usted es el «chico de los negocios». ¿Cómo va la empresa?

Muy bien. Estamos en una situación de la que no podemos quejarnos demasiado. Tenemos una muy buena relación con Activision y continuamos trabajando con GT y algunos otros distribuidores del sector de consolas. Las ventas han ido muy bien, por lo tanto no hay que preocuparse por id Software en la vertiente de empresa. Casi no podríamos estar mejor situados en el mercado.

¿Cómo les va a los fabricantes que han licenciado el motor Quake II?

No mantenemos tanto contacto con ellos como para saber sus fechas específicas de salida de productos. Naturalmente, hemos estado en contacto con ellos de manera ocasional para las diversas peticiones que puedan hacernos. Raven está a punto de sacar al mercado Heretic II, que parece que no sufrirá retraso. Los informes que he visto en Internet hablan de que la comercialización de Half Life es inminente. Luego están Daikatana y Anachronox: no estoy del todo seguro de en qué fase se encuentran. Por lo que parece, ahora que John Anderson se ha ido, Daikatana va a retrasarse un poco, ya que la empresa está buscando un nuevo diseñador de niveles y quizá a un nuevo programador. Anachronox es realmente un gran juego y me hace el efecto de que son muy agresivos con él. Tom Hall nos mostró una vez el documento de diseño y ¡tenía mil páginas! De todos modos, tener esto hecho en doce meses iba a ser un trabajo titánico, pero parece que todo va bien en este proyecto. Y Xatrix está trabajando en Kingpin.

TODD HOLLENSHEAD

Muchos programadores se han quejado de que trabajar con el motor Quake resulta extremadamente difícil. ¿Hay alguien en id Softwrae que trabaje como soporte de desarrolladores de terceras partes?

No tenemos a nadie asignado específicamente como soporte de fabricantes con licencia de terceras partes. Para empezar, creo que es difícil crear juegos, por ello si alguien dice «es difícil trabajar con la tecnología Quake» es como si dijese «sí, claro, si fuera fácil, todo el mundo lo haría, ¿no?» Nadie dijo que iba a ser tarea fácil crear un gran juego: es una tarea larga, ardua y dura, y debes dedicarte por entero a ella para poder llevarla a cabo. Eso es lo que hay, aun cuando se tenga la mejor tecnología del mundo.

He leído algunos comentarios referentes a que resulta más fácil hacer niveles con la tecnología Unreal que con la tecnología Quake a causa del proceso de BSP y de los tiempos de VIS: toma mucha potencia de proceso. Naturalmente, cuando Carmack diseñó el motor de Quake, diseñó un proceso sabiendo que teníamos un Origin2000 detrás en el que procesar mapas BSP y VIS, de modo que no se diseñó necesariamente para alguien que estuviera procesando mapas en un Pentium a 200 MHz, un Pentium II o incluso un sistema con dos procesadores. En este sentido, consume mucho tiempo y eso hay que asumirlo.

> **«Muchas personas nos han hecho ver la demanda que hay de Wolfenstein. Otra opción sería volver al pasado y revisitar Doom, o, por el contrario, podríamos hacer algo nuevo. Tenemos muchas opciones ante nosotros. La acogida que tenga Arena nos dará una importante referencia para saber hacia dónde iremos en el futuro.»**
>
> TODD HOLLENSHEAD, PRESIDENTE DE ID SOFTWARE

¿Es cierto que la licencia del motor Quake II cuesta un millón de dólares?

En realidad, no hacemos públicas las cláusulas de las licencias. No hay nada que permita decir que cuesta tanto dinero; y está claro que no cuesta un millón de dólares, ni mucho menos. Como en cualquier acuerdo entre empresas, las cláusulas pueden variar y hay determinados porcentajes relativos a los derechos de autor que buscamos en una licencia, así como un determinado anticipo de beneficios. Antes de entregar nuestra tecnología, queremos estar seguros de que son serios en sus planteamientos, de que obtendremos algún beneficio por ceder nuestra tecnología y del riesgo que corremos por el hecho de entregarla.

Pero si hay alguien que esté del todo convencido de que su juego se convertirá en un superventas, y están dispuestos a pagarnos más anticipos de beneficios, estamos dispuestos a sustituir esto por porcentajes de derechos de autor más

bajos. Hay una contrapartida: me parece que he visto por ahí algunas de las cifras sobre el coste de licencia que establece Apogee por el motor y lo elevadas que eran —muchísimo más de lo que los muchachos de Epic cobraban por Unreal y juegos por el estilo—, pero los de Apogee están seguros de que Duke Nukem Forever va a ser un gran éxito, por lo que valdrá la pena prestar atención cuando uno mire las cifras concretas. No pretendemos arruinar a nadie: redunda en nuestro interés asegurarnos de que estos fabricantes sacan el juego a la venta y desarrollado con tiempo suficiente.

¿Alguien ha licenciado ya el motor de Quake III?

No puedo ser muy claro en este sentido, porque no hay nada de lo que podamos hablar. No hemos concedido ninguna licencia para el motor de Quake III, pero ello no significa que no lo hagamos antes de que salga el juego al mercado. Por lo general, nuestra filosofía al respecto es que el desarrollo de la tecnología no es del tipo «bueno, aquí es donde nos encontramos ahora, y en un plazo X de tiempo vamos a ir a tal punto», sino más bien la de «nos encontramos aquí, nos dirigimos hacia el norte, pero podemos virar hacia el nordeste, o hacia el oeste, o hacia cualquier parte». No estamos del todo seguros de cuál va a ser nuestro destino final, especialmente con Carmack. Él irá en una dirección y si ve algo que considera interesante, irá cambiando de dirección hasta encontrar la adecuada. Si uno licencia tecnología a alguien, no quiere cargar con él en ese viaje. Estamos acostumbrados a esta tecnología, pero otras empresas no lo están. Nos gusta hablar de licencias una vez tenemos algo lo suficientemente maduro como para vislumbrar claramente el final del camino.

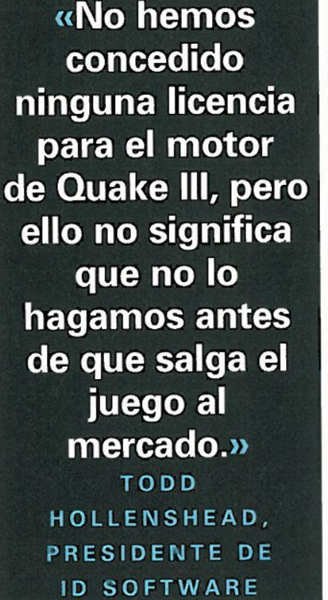
Todos hemos visto camisetas y gorras de Quake pero, aparte de eso, id Software no ha hecho demasiado en lo referente a merchandising de Quake. ¿A qué se debe?

Adrian Camack es inflexible respecto a la necesidad de estar seguros de que este producto sea de primerísima calidad. No permite que nada se le escape de las manos. Algunas otras empresas han creado algunos juegos de observación, o del tipo que sean, en los que ejecutan un juego 3-D y se supone que se hace en una pantalla LCD. De hecho hubo una empresa que hizo una razonable propuesta financiera que yo traje a Adrian. Entonces él dijo: «¿Tiger Electronics? ¡Rómpela!» [Hollenshead ríe].

Estamos hablando de cifras considerables. El acuerdo no está firmado, por lo tanto no voy a entrar en demasiados detalles —si lo hago, me sentiré culpable de hacer lo que pedí a esos muchachos que no hicieran— pero, si todo va bien, tendremos el acuerdo firmado muy pronto y podremos dar algunos detalles del material en el que trabajamos en Internet. Me imagino que todo el mundo pensará que es fascinante. Adrian está muy metido en ello y, si es así, quiere decir que será fascinante.

Buena parte de este material no lo hacemos nosotros, como la joyería Quake. Créame, nadie se va a retirar con el dinero que ganemos con esto, ni siquiera el tipo que fabrica las joyas, que lo hace simplemente porque es un gran seguidor de Quake y fabrica esa clase de material en sus ratos libres. También lo hace por dar apoyo a la comunidad.

Evaluamos la mayoría del material basándonos en primer lugar en el factor categoría y en segundo lugar en el factor valor financiero. No es imprescindible que nos dé beneficios. Nosotros también vendemos muchas camisetas mediante los juegos de 1-800, pero cada camiseta que vendemos está hecha de Beefy-T cien por cien algodón, y nos gastamos seis dólares en ella incluso antes de pensar en cómo ganarlos. En el momento en que las enviamos por correo, ya estamos más o menos a la par. Cuando Activision vino a nuestra empresa con la idea de la gorra Quake II, Adrian dijo algo así como: «¡no vuelvan a venir con esa porquería de sombrero! ¡Mas vale que sea bueno, o les negaré el permiso!».

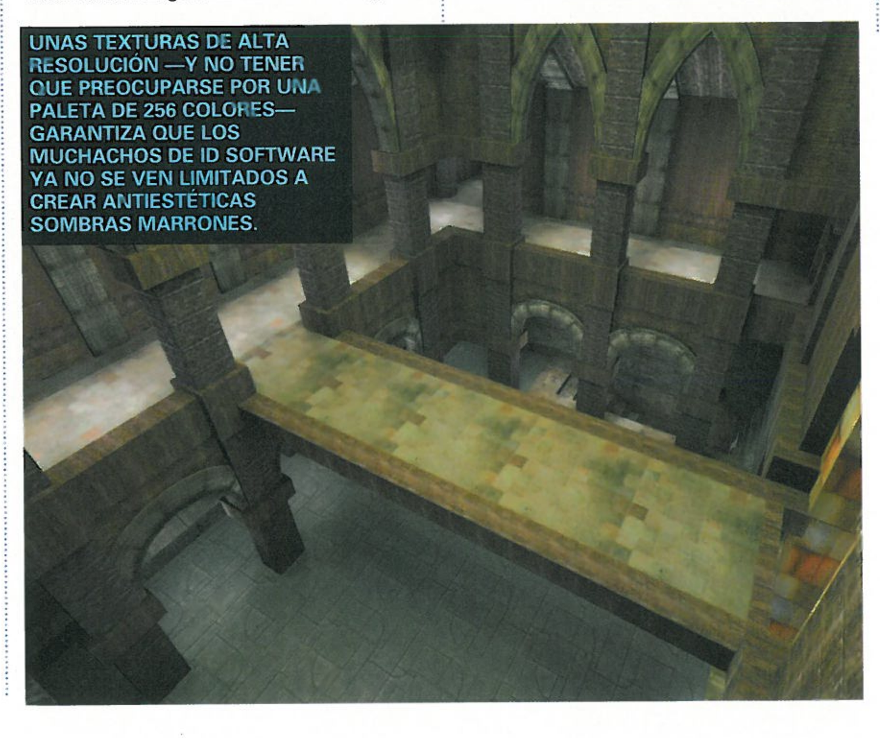


Así pues, ¿Adrian tiene la última palabra en todo lo artístico?

Antes de que hagamos algo, pasa por Kevin, Adrian y John. Generalmente, el material nos llega a mí o a Anna Kang. Si me llega a mí, le echo una mirada, luego se lo llevo a los muchachos y les digo: «¿tenéis interés en hacer esto?» Si les gusta, seguimos adelante y, si no, no lo hacemos. Adrian es nuestro seguro de calidad en este tipo de cosas. Aun cuando hagamos un trato, siempre nos aseguramos de tener los derechos de aprobación de los propietarios a fin de que, si nos quieren apretar las tuercas, podamos decirles que no van a vender un artículo con nuestro logo. La empresa se basa en los derechos de propiedad, y si no los protegemos y no nos aseguramos de que se tienen en cuenta de un modo favorable, estamos echando a perder el valor de la empresa.

Así, ¿cuál es el futuro de id Software después de Quake III?

Probablemente echaremos un vistazo a lo que hicimos para Quake II y el éxito que tuvo, y tomaremos una decisión sobre el camino a seguir en el futuro: ¿querremos hacer algo que sea otro juego de tipo Arena?, o bien ¿querremos retroceder hasta el modelo de juego de pistolero en primera persona que desarrollamos con Wolfenstein? Otra opción sería volver al pasado y revisitar Doom, o, por el contrario, hacer algo nuevo. Tenemos muchas opciones ante nosotros. El lugar al que lleguemos al final del trabajo y la acogida que tenga Quake III: Arena nos darán una importante referencia para saber hacia dónde iremos en el futuro.

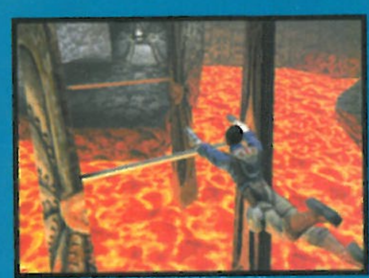


UNAS TEXTURAS DE ALTA RESOLUCIÓN —Y NO TENER QUE PREOCUPARSE POR UNA PALETA DE 256 COLORES— GARANTIZA QUE LOS MUCHACHOS DE ID SOFTWARE YA NO SE VEN LIMITADOS A CREAR ANTIESTÉTICAS SOMBRAS MARRONES.

Los mejores de 199

10 juegos 99

En un mundo dominado por secuelas y clones, la innovación es la cualidad más apreciada. 10 asombrosos nuevos juegos que saldrán a la calle el próximo año están en condiciones de demostrar el poder de algunas ideas buenas...



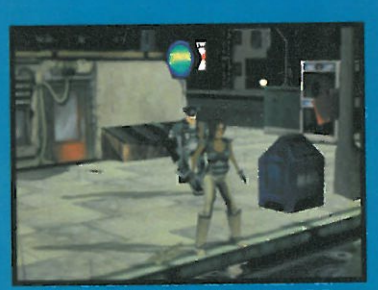
BENEATH / P. 84



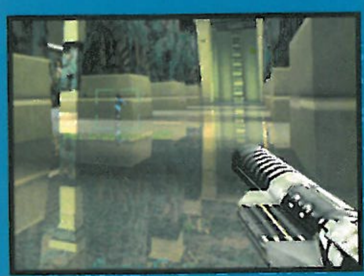
FLEET COMMAND / P. 88



GOOD & EVIL / P. 92



URBAN CHAOS / P. 96



X-COM ALLIANCE / P. 100

ANACHRONOX

Un juego de primera clase

Tom Hall, de ION Storm, planea introducir el juego de rol Anachronox en el motor de Quake II, con sus opciones multijugador y todo lo demás. Lo bueno es que está tan loco que es capaz de conseguirlo.

Tras revelar pequeños detalles de Anachronox a la prensa especializada durante la feria de la E3 (Electronic Entertainment Expo) celebrada en mayo, quedó claro que Daikatana, de John Romero, no era el único título de ION Storm que iba a causar impacto. La muestra de Anachronox que se exhibió a puerta cerrada -un vídeo de unos pocos minutos y una breve demostración- se convirtió en una de las pocas atracciones de obligado visionado en la feria.

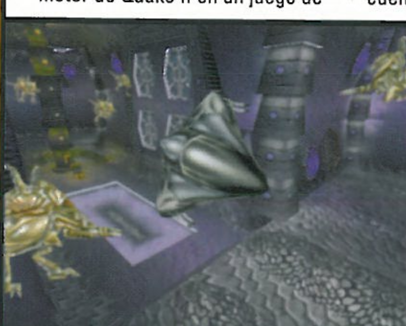
El motivo de tanto revuelo es que Anachronox es creación del cofundador de ION Storm, Tom Hall, quien está trabajando junto a un equipo de diseño compuesto por artistas, creadores de niveles y programadores para convertir el motor de Quake II en un juego de rol 3-D para grupo repleto de escenarios exóticos y jugoso diálogo. Y por lo que hemos visto, puede que funcione.

Contando con la seguridad que ofrece el motor de Quake II, no es exagerado decir que ningún otro juego de rol se parece a éste.

Describir el argumento de Anachronox es un poco como ver la Muralla china: es casi imposible hacerlo de un tirón. La historia de Anachronox es una compleja trama en la que interviene tecnología alienígena, puertas para viajar en el tiempo y dimensiones alternas. El jugador va conociéndolo todo mediante el personaje principal, Sylvester «Sly» Boots, un curtido detective que frecuenta un tenebroso bar llamado The Bricks.

El juego empieza cuando Sly acepta un trabajo poco usual para un personaje poco usual que termina por llevarle por toda la galaxia y varias dimensiones. Durante sus viajes, Sly puede acompañarse de nuevos personajes (hasta un total de tres en el mismo grupo), obtener armamento nuevo y aprender sobre antiguas teconologías alienígenas, todo ello combinado de una forma extraña y poderosa a la vez. Basta decir que Anachronox es un juego de rol de ciencia ficción en el que se mezclan personajes bien definidos, impresionantes gráficos y una trama deslumbrante de un modo nunca visto hasta ahora en un juego para PC.

Todo gira alrededor del preciado motor Quake II, que concede al equipo de Hall la oportunidad de crear un juego de rol que parece mejor que cualquier otro del mercado. Si pedimos a los creadores de cualquier juego de rol que señalen cuál es el



Alienígenas extraños y ambientes estilizados y salvajes. Los de Anachronox son de los mejores que se han visto en un juego de rol.

de rol

«En estos momentos, me siento como los famosos en los Oscar. Ojalá lo desconociera -el argumento del juego-. Así podría disfrutar de la ceremonia».

TOM HALL, COFUNDADOR DE ION STORM.



Si bien las normas de la ciencia ficción no incluyen la magia del estilo fantástico más tradicional, la tecnología alienígena de Mystec puede utilizarse con diferentes combinaciones para crear distintos efectos de las armas.

mayor dilema al que se enfrentan, lo más probable es que todos den la misma respuesta: el largo periodo de tiempo que debe invertirse para conseguir un buen juego. Este largo proceso de desarrollo es necesario para asegurar que los personajes, objetos y acción posean cuanto deben tener, aunque a veces la contrapartida es dolorosa: cuando el juego sale por fin al mercado, la tecnología del motor ya ha sido superada por otra más avanzada. Con el motor de Quake II llevando la voz cantante y la pericia del equipo de Anachronox, ION Storm debería haber superado ese problema en un abrir y cerrar de ojos. El resultado debería ofrecer a los jugadores lo mejor de ambos mundos. Es decir, un hábil y rápido juego 3-D que parezca fácil a primera vista, pero que sea capaz de mantener el interés del jugador durante horas.

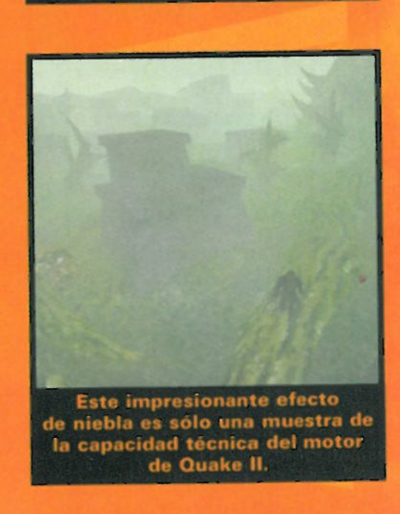
A los jugadores puede parecerles que algo así es como caído del cielo, pero Hall explica que con Anachronox han tenido trabajo de sobra. «El desafío consistió en tomar ese motor tan conocido, mejorarlo y lograr un diseño de niveles tan diferente como para que la gente llegara a preguntarse "¿ése es el motor de Quake II?"», afirma Hall. «Creo que hemos hecho un buen trabajo. Y, por supuesto, se trata de un juego de rol, así que su contenido será mucho más asombroso que el de un shooter. Como dijo Larry Miller, es como la diferencia entre disparar una bala y lanzarla», explica.

Si tenemos en cuenta que el ambiente de un juego de rol es muchísimo más amplio que el de un shooter 3-D, podemos hacernos una idea de la cantidad de contenido que hay que generar. No obstante, Hall nos asegura que Anachronox contará con un buen argumento y desarrollo de los personajes, y no faltará una saludable dosis de acción. El elemento acción será fiel a la influencia de los juegos de rol para consola, con combates por turnos (cada personaje es cronometrado, y mientras algunos deben esperar bastante entre ataques, otros pueden atacar más rápido) y ángulos cinemáticos. Por lo que hemos visto hasta ahora, podemos afirmar que es capaz de reavivar al más hastiado de los jugadores.

Por otro lado, hay material de sobra para futuros juegos Anachronox. Al escribir el documento del diseño original de Anachronox, Hall cuenta que una trilogía era precipitar las cosas. «Bueno, escribí la historia original de Anachronox y me di cuenta de que estaba haciendo que la gente se apresurara por llegar al final del juego, lo que era un poco injusto. Así que lo desglosé en tres partes lógicas. También esbocé un gran universo y exploré otras ideas, incluyendo la posibilidad de crear otros seis juegos», revela. Si bien el primer capítulo de Anachronox será una historia independiente, Hall señala que era importante dejar a los jugadores deseando más. «Hacer un primer acto emocionante era muy importante. El jugador necesita sentir que vive una experiencia real, pero ansía más. Cuando acabes el juego, sabrás de qué irán los dos próximos», vaticina.



Más allá de los sórdidos muros del The Bricks, Sylvester tendrá que granjearse todas las amistades que pueda y deberá estar siempre dispuesto para el combate.



Este impresionante efecto de niebla es sólo una muestra de la capacidad técnica del motor de Quake II.

El héroe de Beneath, Jack Wells, tendrá una mayor variedad de movimientos que Lara Croft, incluyendo el rapel y el balanceo con cuerda.

BENEATH

¿Habrá encontrado Lara a su pareja?

Armado con una increíble tecnología e ideas nuevas, Beneath, de Activision, parece destinado a vencer a la potente serie de Tomb Raider en su propio terreno.

Tras el increíble éxito de Tomb Raider y su secuela, era inevitable que apareciera una larga retahíla de clones y copias de pobre inspiración. En efecto, han sido innumerables los intentos de emular la triunfante combinación de acción y aventura de Tomb Raider, con casos especialmente poco originales que incluían pechugones personajes femeninos intentando aprovechar la popularidad de Lara Croft. Pero ninguno ha podido copiar la inteligencia y la energía de la fórmula de Tomb Raider.

Hasta ahora, quizás.

Mientras surge la preocupación de que la franquicia de Tomb Raider pueda estar agotándose (francamente, la secuela no fue tan buena como el título original y, según parece, la tercera entrega no aporta nada nuevo), es el momento para un juego osado, original y superior capaz de poner en evidencia a Lara. Beneath, de Activision, puede ser ese juego.

Desarrollado por Presto Studios (que creó los juegos de la serie Journeyman Project), Beneath es quizá el juego que con mayor atrevimiento intentará comerse el mercado de Lara Croft en 1999. El director creativo de Presto Studios, Phil Saunders, admite que Tomb Raider es fruto de una inspiración suprema, pero afirma que lo conseguido por ese juego es sólo el punto de partida de Beneath. «Una de las cosas que me decepcionaron de Tomb Raider», afirma, «fue que al cabo de un rato de jugar había olvidado por completo lo que estaba haciendo. Cuando encontré el primer artefacto me sorprendí y me dije a mi mismo '¡ah, sí! Ya lo he visto en la intro'. Y acababas con una serie de puzzles bastante inconexos y con el único objetivo de llegar hasta el final de una serie de niveles aislados desde un punto de vista narrativo. No me sentía motivado para avanzar al nivel siguiente y acabé jugando a ratitos en vez de quedarme pegado al asiento hasta quedar exhausto. Con Beneath hemos intentado evitar que esto ocurra. No te sentirás ajeno a las motivaciones del héroe ni sentirás que los obstáculos que hallas en tu camino son arbitrarios o artificiales. Son obstáculos que surgen de forma natural y cuya motivación surge de la misma trama. Siempre hallas algo que te impulsa a seguir adelante. Para mí eso es lo que hace imposible dejar de lado a un buen juego.»

No habrá escasez de malvados subterráneos para Jack. ¡Menos mal que se le ocurrió llevar su revólver!



Así pues, Presto ha puesto manos a la obra para conseguir que la historia de Beneath vaya evolucionando a través del juego y no se trate de una serie de escenas entrecortadas. La historia tiene lugar en 1906 y tu eres el rudo aventurero Jack Wells, que llega al lugar del Ártico donde su padre está realizando excavaciones arqueológicas y descubre que toda la expedición ha desaparecido sin dejar rastro. En su afán por encontrarlos, Jack explora una



(Arriba) Este salto desafiando la ley de la gravedad sobre un río de lava hirviendo es sólo cuestión de rutina para Jack.

(Izquierda) Esos gigantescos escorpiones sirven a Jack para hacer prácticas de tiro.

"Creo que lo que distingue a Beneath es la actividad de su mundo. No se trata de explorar una civilización muerta. Es una civilización totalmente viva. Creímos importante que los personajes interactuaran con el jugador y que éste contara con un potente modelo de navegación y un ambiente dinámico. Lo que hemos hecho ha sido crear una fuerte sensación de inmersión en ese mundo"

PHIL SAUNDERS, DIRECTOR CREATIVO DE PRESTO STUDIOS.

misteriosa fisura del subsuelo que parece ser la única pista sobre la desaparición del grupo y descubre una increíble civilización subterránea que resulta ser una amenaza para el mundo exterior. «Siempre me sentí atraído por la idea de crear un juego que tuviera el espíritu fantástico de una narración de Julio Verne o de H.G. Wells y que incluyera la estética de la maquinaria de la revolución industrial. Y ésta me pareció una oportunidad única», declara Saunders.

A primera vista, Beneath guarda un parecido extraordinario con Tomb Raider -una aventura subterránea vista en tercera persona- pero Saunders se apresura a apuntar que lo que ocurre bajo tierra es mucho más. «Creo que lo que distingue a Beneath es la actividad de su mundo. No se trata de explorar una civilización muerta. Es una civilización totalmente viva. Creímos importante que los personajes interactuaran con el jugador y que éste contara con un potente modelo de navegación y un ambiente dinámico. Por supuesto, contamos con la belleza de nuestros gráficos y audio y la atención al detalle para conseguirlo», destaca.

A pesar de que aún no se ha ultimado el código de aceleración 3-D, Beneath es un juego de una belleza asombrosa en su versión de software estándar. Un sofisticado modelo de luz permite conseguir increíbles vistas en la oscuridad iluminadas por la linterna que Wells lleva al hombro. «El motor de Beneath es capaz de soportar muy buenos efectos -color en 16 bits, mapeado dinámico de la luz, niebla, texturas de alta resolución- y con unas frecuencias de imagen muy buenas», apunta Saunders. «Todo lo que hemos hecho ha sido crear una sensación de inmersión en ese mundo. Después de la feria de la E3, estoy entusiasmado, ya que, en más de un aspecto, el software de Beneath parecía ser mejor que muchos de los juegos de la competencia con aceleración 3-D. Además, estamos utilizando una tecnología de eliminación de superficies ocultas que permite que la geometría de nuestro mundo sea totalmente arbitraria. Podemos animar la geometría en deformación. Jack también es una masa en constante deformación, por lo que parece mucho más suave y realista», describe.

Los resultados son impresionantes. Incluso en una fase temprana de su desarrollo, el mundo de Beneath y su interactuación con Jack está a años luz por delante de Tomb Raider o de cualquiera de sus imitaciones. Jack tiene una especie de gancho retráctil que le permite agarrarse a los objetos protuberantes, tomar impulso y lanzarse de un lado a otro. Y con sus manos puede ejecutar toda clase de movimientos gimnásticos, como saltos y giros de 360 grados.

El desarrollo de Beneath durará algo más de un año y Activision lo sacará al mercado a mediados de 1999. A pesar de hallarse aún en su primera fase de su desarrollo, cuando aún quedan por hacer la mayor parte de gráficos, diseño y optimización de códigos, puede afirmarse que se trata de un juego potente con grandes posibilidades de marcar un hito en su género y de plantar cara a la mismísima Lara.

BLACK AND WHITE

Por encima de la media

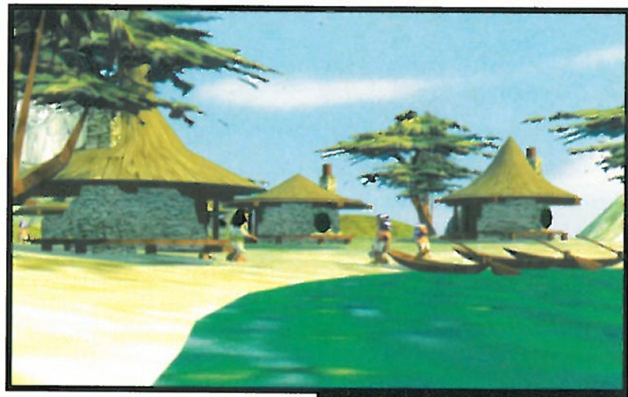
El primer juego de Peter Molyneux desde que se marchó de Bullfrog es Black and White, una ambiciosa historia sobre el bien y el mal de poder desenfrenado, magia, monstruos y millones de gente menuda. Pero no se trata de un «juego a Dios»...

Cuando Peter Molyneux sorprendió con el anuncio de su marcha de Bullfrog Productions, la revolucionaria empresa de juegos que fundó, todos nos preguntamos qué iba a hacer. A pesar de que pronto se hizo pública su intención de fundar una nueva empresa, Lionhead Studios, su verdadero propósito -el que sería su primer juego bajo la nueva bandera- siguió siendo un secreto durante más de un año.

Ahora, a un año de su finalización, Molyneux ha levantado el velo de su enigmático Black and White. Esto le ha puesto un poco nervioso porque «éste es el primer juego que he hecho fuera de Bullfrog, por lo que todo el mundo podrá juzgar lo bueno que soy sin su apoyo», afirma. Molyneux añade que se trata del proyecto más ambicioso que haya emprendido jamás, más que Populous, Theme Park y Dungeon Keeper. «El diseño de Black and White contiene mucho más de lo que nunca he hecho hasta ahora. En más de un aspecto, representa la culminación de todos los juegos que he creado», asegura.



De cerca pueden apreciarse los asombrosos rasgos del terreno, como las mareas y los efectos del movimiento del agua.



El motor gráfico de Black and White permite al jugador observar el progreso de su poblado desde el nivel del suelo.

Los forofos de los anteriores juegos de Molyneux hallarán en Black and White algunos elementos familiares: el jugador asume el papel de una especie de dios que gobierna los destinos de una mítica y paradisíaca isla habitada por una serie de tribus. Teniendo bajo su mando el crecimiento y evolución de una de esas tribus, el jugador puede observar y estimular sus actividades cotidianas, crear y adiestrar criaturas mágicas, obtener poderes mágicos de su adoración y veneración y, por supuesto, enviarlas a combatir tribus rivales. Se parece bastante al tipo de «juego divino» que Molyneux inició a finales de la década de 1980, aunque él no está del todo de acuerdo. «Es evidente que me baso en mis experiencias anteriores», afirma, «y es verdad que en Black and White hay elementos de otros de mis juegos, pero es como si se tratara de las piedras que forman los cimientos y no de la parte central del juego. Creo que será difícil comparar Black and White a cualquier otro juego, porque tiene elementos de todos los géneros. Yo dudaría en



Este enorme ogro de piedra es sólo uno de los miles de criaturas que el jugador puede crear y adiestrar. ¡A correr pequeños, a correr!

calificarlo de "juego divino"», insiste.

Los elementos que según Molyneux diferencian a Black and White de otros juegos incluyen un modelo de inteligencia artificial que comprueba constantemente las acciones del jugador para decidir si se trata de acciones buenas o malas y adapta el juego para ajustarlo a esa personalidad. «La inteligencia artificial que he preparado en otros juegos es cosa de niños comparada con lo que ambiciono para Black and White», afirma Molyneux. «Esto se debe a que queremos que la jugabilidad cambie para adaptarse a lo que el jugador desee. Además, las criaturas de Black and White necesitan aprender, y con ello quiero decir aprender de verdad, no aprender con trampa, como había hecho hasta ahora. Creo de verdad que se trata de la IA más ambiciosa existente en un juego y me asusto sólo de pensarlo», explica.

Por otro lado, el juego ofrece la posibilidad de crear y adiestrar criaturas como en el último juego de Molyneux, Dungeon Keeper, pero de un modo mucho más elaborado. El jugador puede elegir prácticamente cualquier cosa viviente del juego y hacerla evolucionar mediante un proceso de cuidadoso adiestramiento y acondicionamiento. «Si tuviera que elegir el elemento más importante del juego, me decantaría por las criaturas», reconoce. «¡Es tan agradable poder crear algo a tu imagen y semejanza! Puedes ser tan malvado, perverso y horrible como te apetezca, o bien amable y cariñoso. Y el hecho de que los gráficos puedan reflejar estos cambios es fantástico», comenta.

En el aspecto técnico no se queda corto. «Intentamos conseguir algo realmente especial y nuestros programadores están trabajando al cien por cien para que Black and White sea como ningún otro juego. En parte, será un juego tan especial porque hemos tenido que empezar desde cero en todos los aspectos: herramientas 3-D, modelo físico, todo. Esperamos que el juego funcione bien en un P166 con una tarjeta 3-D, pero para su mejor rendimiento se necesitará un P200».

De las imágenes de esta página puede deducirse que Black and White promete ser algo increíble. Pero, como ocurre con todos los juegos de Molyneux, lo más jugoso no está a la vista, sino que hay que buscarlo: esos asombrosos diseños que llevan su inconfundible sello. Black and White tiene el potencial de ser el mejor juego que haya hecho hasta ahora y quizás sea el mejor juego de 1999. Lo sabremos con toda seguridad en unos meses...

"Estamos creando la inteligencia artificial más ambiciosa que se haya aplicado a un juego, y sólo de pensarlo me asusto"

PETER MOLYNEUX, FUNDADOR DE LIONHEAD STUDIOS

Esta pequeña aldea poblada por personajes ataviados al estilo egipcio es una muestra del grado de detalle que alcanzarán los gráficos de Black and White.

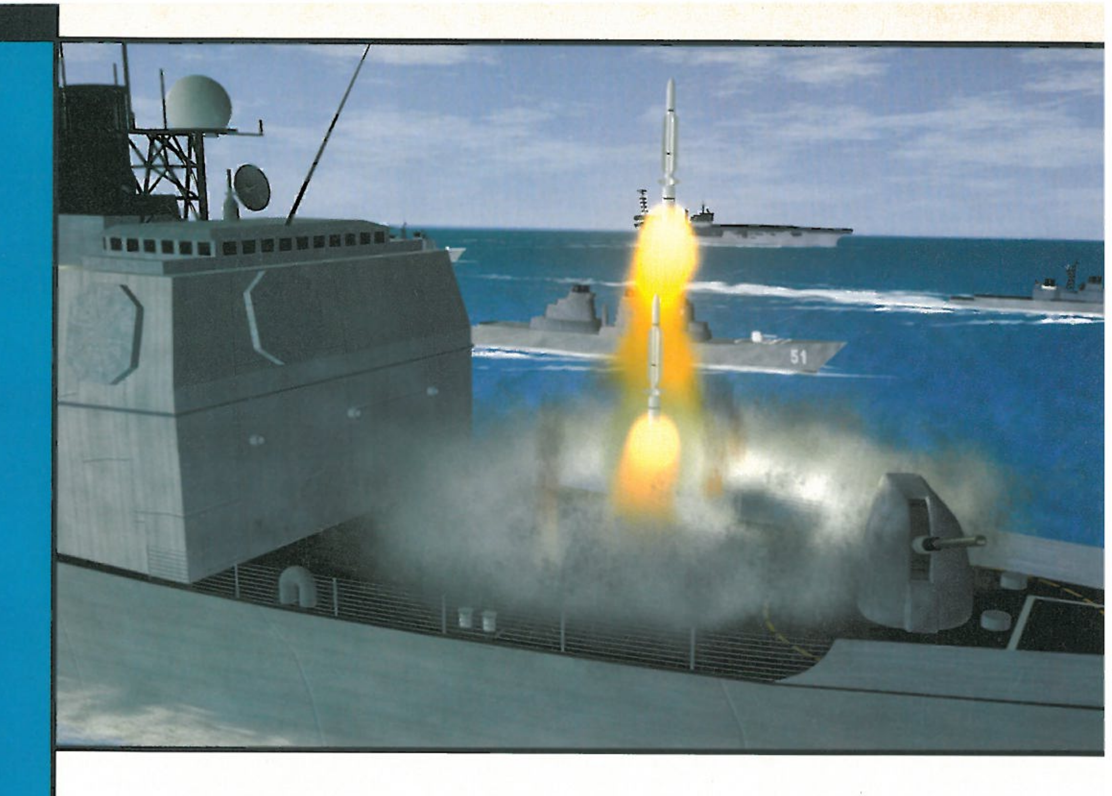




Estos dibujos muestran cómo, mediante un cuidado adiestramiento, una inofensiva vaca (arriba) puede llegar a convertirse en una bestia diabólica (abajo).



FLEET COMMAND



Las naves de combate de Jane

El primer juego de estrategia de Jane's Combat Simulations presenta el combate naval moderno en su más amplia escala: en todo el mundo.

En tan sólo un par de años, Jane's Combat Simulations se ha consolidado como creador de simuladores de combate moderno e histórico de primer orden. Juegos como Advanced Tactical Fighters, AH-64D Longbow y Longbow 2, 688(I) Hunter/Killer y Jane's F-15 han ido afianzando su reputación. La preparación de Fighter Legends y World Air Power para los próximos meses demuestran la fidelidad del equipo de Jane's hacia sus más fervorosos seguidores. Sin embargo, el primer juego de la firma en 1999 no será un simulador, sino un juego de combate naval.

Bautizado provisionalmente como Fleet Command, el juego nació como un simulador de un moderno crucero de misiles con un sistema de radar y de control AEGIS que sería desarrollado por Sonalysts, la firma que nos trajo 688(I), ese maravilloso simulador de submarino de ataque. Aún sigue en manos de Sonalysts, pero como explica su productor Ed Gwynn, ha experimentado una transformación importante.

«Desde el principio, decidimos que el único juego AEGIS bueno posible sería un juego de 'sistemas' que, por desgracia, resulta poco atractivo. A pesar de que nos apasiona crear simuladores, decidimos diseñar un juego de combate naval, accesible a más jugadores. Finalmente, nos decidimos por toda una flota», recuerda.

Este salto de lo específico a lo general ha comportado el paso de la simulación al juego que más parecido guarda con los juegos de combate.

«En Fleet Command, los sistemas de las naves están bien simulados», afirma Gwynn, «si bien el jugador no necesita aprenderse todos los sistemas. La mayoría funciona automáticamente. Estos sistemas están modelados y simulados con precisión, pero el jugador no tendrá que invertir mucho tiempo en su aprendizaje. Los mandos son más pareci-



Más que exigir que te concentres en los detalles de los sistemas de una nave, Fleet Command te desafía a que asumas el control de todo un cuerpo expedicionario.

dos a los de un juego de estrategia que a los de un simulador».

El resultado es un gran juego en tiempo real y 3-D, con gráficos al estilo de los simuladores y a gran escala. El mundo del juego es el mundo entero, poblado por todo tipo de plataformas navales imaginables.

«Estamos modelando las fuerzas navales de más de diez países, con buques, submarinos y aviones suficientes como para mantener el interés del más exigente», revela Gwynn.

Por supuesto, las comparaciones con Harpoon y Harpoon II son inevitables para cualquier juego de combate naval moderno a escala mundial que se precie. Y esa comparación se convertirá en competencia inevitable cuando SSI lance al mercado Harpoon[4], la concienzuda modernización de la serie. Gwynn asume el reto:

«Sí, se harán comparaciones. Lo esperamos. Sin embargo, Fleet Command no es Harpoon. Su diferencia más notable es su estética. Puedes ver Fleet Command en un mundo 3-D - modelos 3-D, rastros de humo, estelas, un precioso terreno, explosiones, nubes, condiciones meteorológicas, naves que se hunden-, todo en 3-D.

«Fleet Command también utiliza una simbología naval realista sobre un mapa táctico 2-D, o iconos renderizados para quienes se confunden con la simbología», explica Gwynn. «Así que, gráficamente, Fleet Command es lo más avanzado en su género. Estamos concentrando nuestros esfuerzos en desarrollar un juego de estrategia emocionante y muy divertido sin que se trate de un juego arcade».

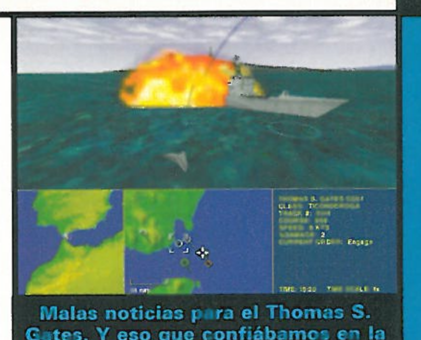
Gwynn afirma que Fleet Command navegará con un «editor de misiones muy completo» y, puesto que el juego abarca tantos países y sistemas distintos, los jugadores autodidactas deberán ser capaces de simular prácticamente cualquier clase de conflicto, ya se trate de un incidente que previsiblemente ocupará las portadas de los periódicos de la semana o de una hipotética tercera guerra mundial. Los escenarios incluirán adiestramiento, misiones y una campaña mundial. Para el modo multijugador, se planea ofrecer apoyo para un total de ocho jugadores en modo cooperativo o competitivo.

Un par de misiles crucero de tipo Ticonderoga vigilarán la retaguardia de este portaaviones.

Sonalysts no es una firma cualquiera. Es una firma veterana en estas lides, fundada en 1973 en calidad de «compañía de servicios técnicos para prestar apoyo a la Marina de los Estados Unidos». Con el paso del tiempo, esos servicios de apoyo han incluido análisis de efectividad operacional y de costes para la Marina de los EE.UU., la edición de un CD-ROM a modo de guía de las flotas de combate del mundo (The Naval Institute Guide to Combat Fleets of the World) y asistencia en el desarrollo de un curso de entrenamiento en AEGIS para el Naval Surface Warfare Center. En otras palabras, se trata de una firma que entiende de combate naval. Y por si 688(I) Hunter/Killer sirvieran de indicación, Sonalysts también sabe cómo hacer un juego de simulación. Todo esto permite augurar un buen futuro para Fleet Command como uno de los mejores juegos de estrategia de combate del próximo año.

Y ¿qué hay de ese simulador de AEGIS? Como buenos aficionados a los simuladores, no hemos podido evitar la pregunta.

«Todavía no hemos decidido el futuro del simulador de AEGIS», responde Gwynn. «Continuará…».

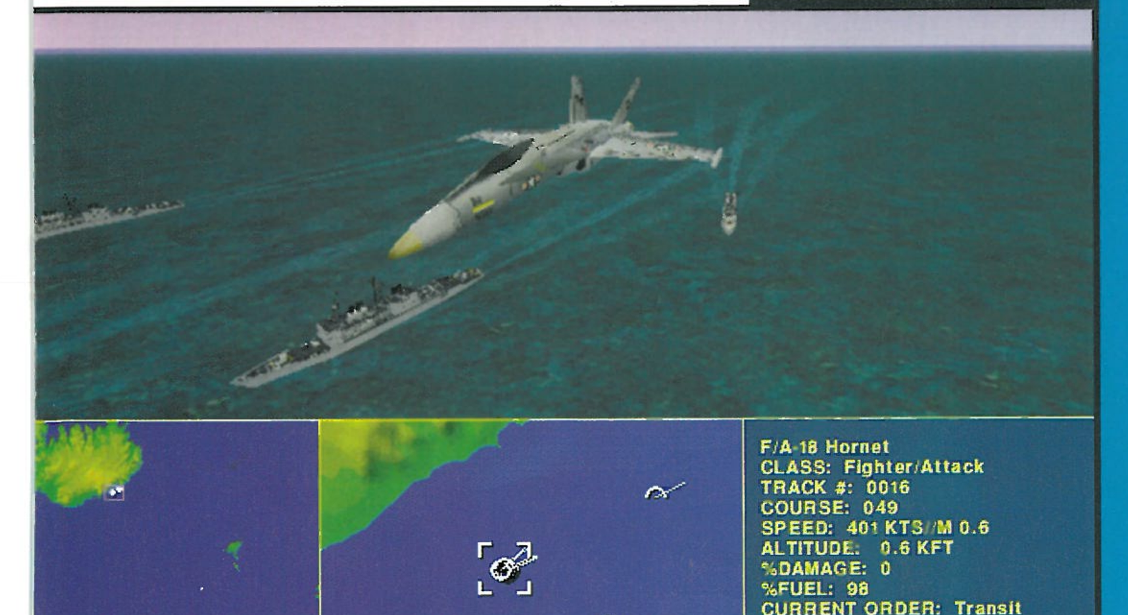


Malas noticias para el Thomas S. Gates. Y eso que confiábamos en la protección de su sistema AEGIS…

En Fleet Command dictarás tus órdenes a través de una serie de pequeñas ventanas y podrás ver cómo se desarrolla la acción en una gran panorámica 3-D.

«A pesar de que nos apasiona crear simuladores, decidimos diseñar un juego de combate naval, accesible a más jugadores. Finalmente, nos decidimos por toda una flota».

ED GWYNN, PRODUCTOR DE, JANE'S COMBAT SIMULATIONS





Un par de misiles crucero tipo Ticonderoga, esperando el momento de defender a su hermoso portador

¡Fuera de m

GIANTS

Un Smartie. No toman parte en la guerra, pero si proteges y alimentas a un número suficiente de ellos, te ayudarán con armas y otros regalos prácticos.



Los Sea Reapers crearon al gigante Kabuto para que les protegiera. Sin embargo, como todo buen monstruo, acabó volviéndose contra sus amos. Pasa el tiempo matando y comiendo y pensando en seguir matando y comiendo.

La historia de Giants se desarrolla en un enorme y precioso pedazo de un planeta destruido flotando en el corazón de una nebulosa. Tres son las fuerzas que pugnan por hacerse con el control de este paraíso: la especie nativa de este mágico planeta, conocida por el nombre de Sea Reapers; los Meccaryn, unos viajeros del espacio que cometieron el error de aterrizar en el planeta para efectuar reparaciones, y Kabuto, un grande y pesado monstruo que se ha revelado contra sus creadores, los Sea Reapers, y lo único que desea es estar solo.

Sobre los 40 fragmentos o islas de que se compone el planeta se llevan a cabo las batallas. El jugador puede jugar en el papel de los Meccaryn o en el de los Sea Reapers, o incluso como Kabuto. Cada bando posee sus propias ventajas tácticas: los Mec están armados con tecnología y armas futuristas; los Sea Reapers poseen poderes elementales que les permiten acudir al planeta mismo en busca de ayuda; y Kabuto. Este último es lo bastante grande como para adelantarse a los demás y tragárselos enteros, ya que posee una enorme fuerza. Imagina que se trata de Unreal y tu eres un Titán de piedra y empezarás a tener una idea de lo que es Giants cuando desempeñas el papel de Kabuto. Los otros personajes también son interesantes, pero ¿quién dejaría pasar la oportunidad de ser un gigante enojado?

Los Sea Reapers poseen poderes elementales. Aquí podemos ver a uno de ellos creando un tornado para barrer a una manada de una especie de ovejas.

En el modo primera persona, el punto de vista del jugador cambia en función del personaje elegido. La «cámara» de Giants también puede utilizarse para jugar desde la perspectiva de una tercera persona. Y, por supuesto, incluye un modo multijugador.

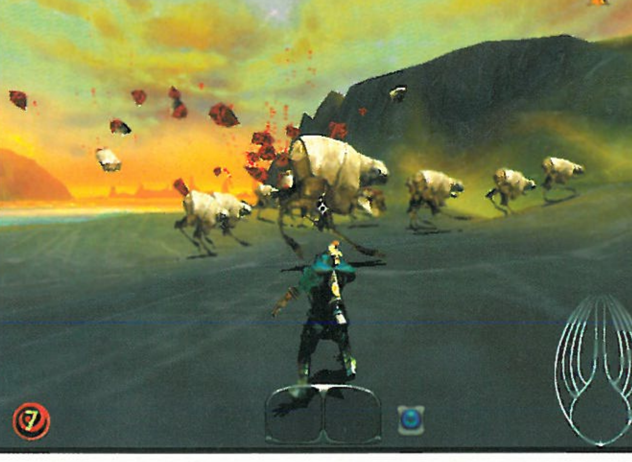
Denominado Citizen Kabuto en un primer momento, Giants es la primera creación de Purple Moon, un grupo de desarrolladores que se escindieron de Shiny tras crear MDK (el presidente de Purple Moon, Nick Bruty, y el vicepresidente, Andy Astor,

¡nube!

Interplay y el equipo creador de MDK nos traen otro gran juego de acción con increíbles efectos visuales y buen sentido del humor.

también trabajaron en los dos primeros títulos de Earthworm Jim). Si bien Giants es, sin duda, otro tipo de juego, su jugabilidad y su asombrosa animación le confieren una estética, una sensación y un sentido del humor prestados de los trabajos previos de sus diseñadores.

«Cuando empezamos a trabajar en la historia y en el diseño del juego dimos rienda suelta a nuestra imaginación», afirma Bruty. El gigantesco Kabuto derriba y aplasta a los Meccaryn igual que un monstruo de película japonesa acosado por aviones caza. Los cinco miembros del pelotón Meccaryn se camuflan a modo de rocas en espera de que Kabuto se acerque para convertirse en un enorme robot y atacarle por la espalda. Y los Sea Reapers destruyen la fuente de alimento de Kabuto provocando una especie de tornado para lanzar al aire a un grupo de animales parecidos a las ovejas, dejarlos caer y aplastarlos contra el suelo.



Una cuarta raza -los tímidos Smarties- actúa como fuente de potenciadores. Si proteges y alimentas a un número suficiente de smarties, te lo agradecerán construyendo «regalos» para ti cada vez más sofisticados: armas, vehículos o trampas. El terreno del juego, representado mediante gráficos 3-D en tiempo real, se modifica y deforma en función de tus acciones, dejando en tus manos la creación de obstáculos para tus rivales o hacer saltar el suelo bajo sus pies.

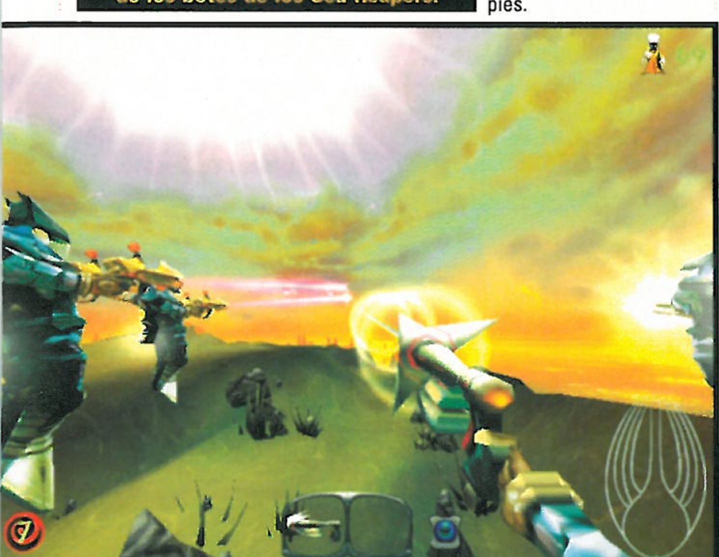


Un comando de Meccaryn ataca uno de los botes de los Sea Reapers.

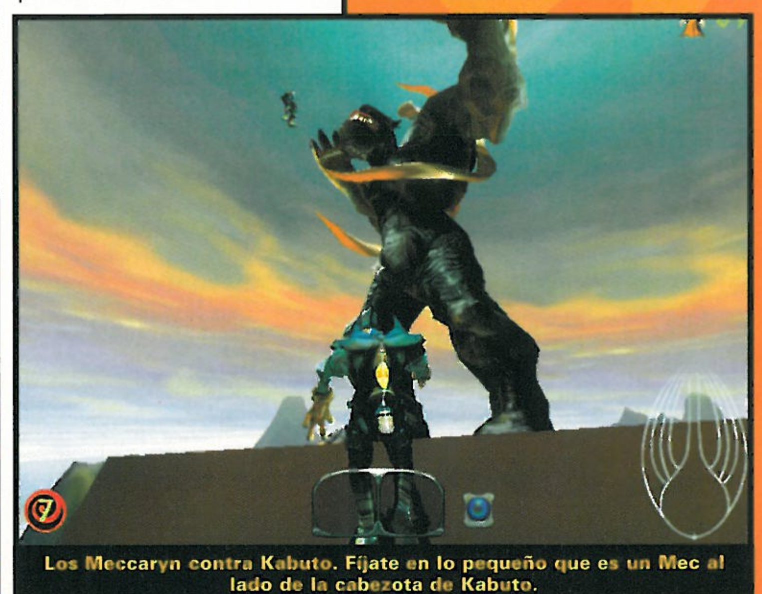
No sabremos lo bueno que será Giant hasta que salga al mercado el próximo año, pero a juzgar por lo que hemos visto hasta el momento, Purple Moon va por el buen camino en su empeño por crear un juego único, original y visualmente asombroso, como lo fueron Wing Commander y Magic Carpet en su momento. En modo multijugador Giant, debería ser incluso más divertido, siempre y cuando no tengas que decidir quién va a ser Kabuto.

«Cuando empezamos a trabajar en la historia y el diseño del juego, dimos rienda suelta a nuestra imaginación».

NICK BRUTY, PRESIDENTE DE PURPLE MOON



Cinco Meccaryn disparan sus armas desde el aire. Poseen la tecnología adecuada para hacer frente a la magia de los Reapers y a la fuerza de Kabuto.



Los Meccaryn contra Kabuto. Fíjate en lo pequeño que es un Mec al lado de la cabezota de Kabuto.



Aunque aún no se han optimizado, los gráficos de Good & Evil superan fácilmente a cuanto hemos visto.

GOOD & EVIL

Ron Gilbert regresa al mundo de los adultos

«No creo que se trate de un género nuevo», afirma Ron Gilbert, creador de Good & Evil, «sino de una evolución y combinación de varios géneros. En realidad, Good & Evil es una combinación de juego de rol de fantasía, juego de estrategia en tiempo real y juego de aventuras. Tomé los elementos que me gustaban de cada uno de estos géneros y los combiné.»

¿Estrategia en tiempo real, rol y aventura, todo al mismo tiempo? Suena a algo sublime, a un imposible con el que sueña cualquier diseñador de juegos. Y si se tratara de cualquier otro diseñador estaríamos tentados a creérnoslo sólo a medias. Pero estamos hablando de Ron Gilbert. El Ron Gilbert pionero del género de la aventura gráfica con su Maniac Mansion y su revolucionario motor SCUMM. El mismo Ron Gilbert que elevó el listón aún más con The Secret of Monkey Island.

Después de cinco años de dedicarse a la literatura infantil, el creador de Maniac Mansion y Monkey Island regresa al mundo de los juegos con Good & Evil, un juego de rol de aventuras en tiempo real en el que intervienen gángsters de los años 30, caballeros medievales, cowboys, luchadores de kung-fu y payasos malvados. Y esto es sólo el principio...

Tras colocar a LucasArts en el sendero de la gloria, en lo que a software se refiere, Gilbert desapareció de los circuitos principales del sector en 1992 para fundar Humongous Entertainment y pasar cinco años diseñando juegos de aventuras para niños. «Se aprende muchísimo cuando te dedicas a diseñar juegos para niños», afirma. «A ellos no les interesan los gráficos caprichosos, ni tantos polígonos por segundo, ni cuantos bits de audio tienes. Lo que quieren es una historia, personajes y juego. Esto te obliga a centrarte en el diseño».

Gilbert ha disfrutado de un gran éxito en el reino de los niños, pero la reciente unión de Humongous con la marca Cavedog y su éxito con Total Annihilation han sido una excusa perfecta para volver a poner manos a la obra con un buen juego. El resultado es Good & Evil, una aventura épica. Aunque de momento no ha desvelado los secretos de la historia, «me limitaré a decir que se trata del bien y del mal y de algunas cosas que ocurren», muestra un gran entusiasmo cuando habla de su diseño. «Good & Evil ha seguido un largo proceso de evolución», nos cuenta. «Empezó como un juego tradicional de aventura con una historia totalmente distinta a la que tendrá finalmente. Sabía que lo que quería era contar con un montón de elementos de fantasía en el juego, aunque nunca he sido un entusiasta de los juegos de rol de fan-



El motor 3-D escalable de Good & Evil permitirá al jugador abrir y cerrar el zoom para ver el terreno desde cerca o desde lejos.



tasía. Nunca me ha gustado la forma en que funcionan las interfaces dentro del conjunto para controlar a tu "grupo" de personajes. Cuando empecé a jugar con Command & Conquer tuve una revelación. Me encanta la forma en que controlas las unidades y te desplazas por el mapa. Rescaté el diseño de Good & Evil y empecé a aplicar al diseño algunos elementos de interfaz de estrategia en tiempo real», relata Gilbert.

Un primer vistazo al juego puede causar la impresión de que se ha inspirado en los juegos de rol de fantasía japoneses como Final Fantasy VII, pero Gilbert rechaza cualquier comparación. «No soy un gran entusiasta» de este género, comenta, «empecé diseñando juegos de aventura porque en realidad no me gustaban. La idea de un juego de aventura me atraía, pero cuando me sentaba a jugar me aburría y me frustraba. Diseñé Maniac Mansion para que fuera un juego de aventura con el que me gustara jugar. Good & Evil tiene un planteamiento similar, pero cuenta con otros elementos».

Gilbert afirma que su experiencia previa con Maniac Mansion y Monkey Island han resultado muy valiosas para Good & Evil. «Una parte sustancial de Good & Evil será la historia y la solución de puzzles. A diferencia de los juegos tradicionales de estrategia en tiempo real, que no son más que una serie de misiones juntas en un mismo escenario, la historia de Good & Evil va evolucionando a medida que vas jugando. Conocer la historia resulta fundamental para saber lo que tienes que hacer.

(Arriba) En Good & Evil te enfrentarás a guerreros bárbaros, cowboys del Viejo Oeste e incluso a caballeros medievales.

(Abajo) Prepárate para zarpar rumbo a mares lejanos.

«No se juega desde el punto de vista de un juego tradicional de aventura», explica Gilbert, «pero requiere la búsqueda de objetos, la solución de puzzles y hablar con la gente que te vayas encontrando. La gran diferencia entre Good & Evil y los juegos tradicionales de aventura es el combate. Una parte esencial del juego consiste en hallar las armas apropiadas, la munición y los gamberros a quienes ayudar.»

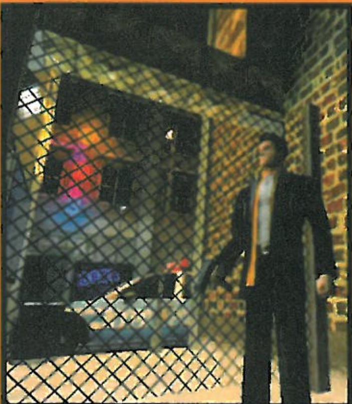
Gilbert afirma que aún no ha concretado el tamaño del juego, que «está compuesto de varias búsquedas, cada una en su propio mundo. Ahora estoy perfilando unas cincuenta, pero eso podría cambiar. Habrá un gran grupo de personajes diversos con los que jugar. De todo, desde caballeros con armadura a cowboys, luchadores de kung-fu, gángsters, alienígenas e incluso payasos, payasos malvados, por supuesto».

Una de las cosas más impresionantes de Good & Evil es su motor 3-D, de una novedosa flexibilidad. Gilbert confiesa que se siente orgulloso de lo que está intentando con la estética del juego. «Lo triste de hacer juegos en 3-D es que están basados en una estructura poligonal. Quería crear un estilo artístico que aprovechara este elemento en lugar de tener que superarlo como una desventaja. Cuando creamos el concepto, lo hicimos con muchos ángulos, puntos y picos. Desde que optamos por esa estética, lo hemos traducido a 3-D muy bien y en ningún momento ha parecido que estuviéramos intentando algo que se nos resistía. También pretendía que la cámara pudiera retroceder, ampliando el campo de visión del jugador, así que también tenía que ser simple. También es importante destacar que, al igual que Monkey Island, Good & Evil es una comedia. El juego está escrito en forma de parodia y la parte artística debe reflejarlo así, sin caer en tonterías», describe Gilbert.

Si después de leer estas líneas aún sientes que estás a ciegas es porque Gilbert no quiere revelar demasiado. Después de todo, Good & Evil no saldrá al mercado hasta finales de 1999. Pero si quieres una última pista sobre el tono el juego, Gilbert confesó que su título original era… My Fluffy Pony («mi peludo poney»).

«Empecé diseñando juegos de aventura porque en realidad no me gustaban. La idea de un juego de aventura me atraía, pero cuando me sentaba a jugar me aburría y me frustraba. Diseñé Maniac Mansion para que fuera un juego de aventura con el que me gustara jugar. Good & Evil tiene un planteamiento similar, pero cuenta con otros elementos».

RON GILBERT, DISEÑADOR DE CAVEDOG


El realismo y la violencia de Max Payne causarán conmoción en las pantallas de los ordenadores.


Si le das una bala, te pedirá una pistola. Si le das una pistola, tendrás un montón de cadáveres acribillados a balazos. Con un pasado destrozado y un futuro nada prometedor, Max Payne no siente ningún respeto por la miseria humana del mundo criminal. Y cuenta con un arma para dejarlo bien claro.

MAX PAYNE

Apuesta siempre por el negro

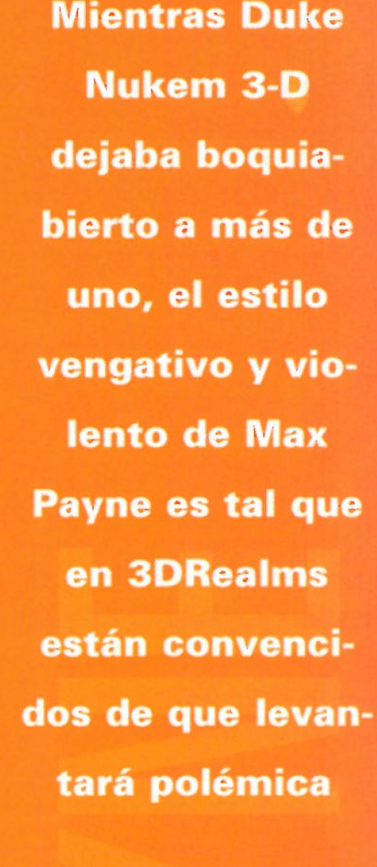
3-D Realms y **Remedy Entertainment** han unido sus fuerzas para crear un ultraviolento thriller en tercera persona protagonizado por un oscuro héroe.

El increible éxito de la franquicia de Tomb Raider probablemente hizo que fueran muchos los editores que se lanzaron al género de acción en tercera persona. Pero dudamos que Lara Croft tenga algo que ver con la decisión de 3-DRealms de dar luz verde a su juego de acción en tercera persona, Max Payne. Qué va. Probablemente se inspiró en una de tantas películas de policías, como Serpico, Walking Tall y Crusin' (quizás sólo en las dos primeras) y en el hecho de que las cualidades que funcionaron tan bien en Duke Nukem 3-D -un personaje principal bien definido, un argumento consistente y muchos disparos- eran perfectas para una versión urbana de crimen y castigo.

Mientras que la mayoría de editores se limitarían a hacer lo más obvio -agarrar el último motor 3-D e introducir algunos niveles urbanos, algunos malos y montones de armas-, Max Payne va más allá consiguiendo una buena historia de intriga.

El epónimo héroe es un policía con un drama personal muy difícil de superar. Su familia fue asesinada en misteriosas circunstancias y él va por las calles eliminando criminales por venganza personal, no por cumplir con su deber. Como cualquier buen policía, Max se toma su trabajo diario muy en serio ahogando su ira. Sin embargo, cuando se le implica en el asesinato de su jefe y se ve mezclado en una conspiración del gobierno, las cualidades más oscuras de Max se apoderan de todo su ser y pasan a ocupar el protagonismo de la historia. Es como un cortacésped en busca de hierba.

Si eres un apasionado de las armas de fuego, el fantástico arsenal de pistolas de Max te tendrá abastecido durante meses.



Mientras Duke Nukem 3-D dejaba boquiabierto a más de uno, el estilo vengativo y violento de Max Payne es tal que en 3DRealms están convencidos de que levantará polémica

Enfundado en un abrigo de piel y luciendo un estado de ánimo bien inquietante, Max Payne se lanza a la calle en su lucha en solitario contra el crimen, la corrupción y los asesinatos.

A pesar de que el juego es lineal, la historia continúa entre misiones mediante unos paneles con estilo de cómic que van contando la historia de quienes han recibido una buena paliza y quienes deberían recibirla. Es lo más parecido al personaje de Charles Bronson en Death Wish que puede encontrarse para un juego PC. Además, cuando entra en acción, Max Payne no es Lara Croft, ni mucho menos.



Estas viñetas mantienen la peculiar estética del cómic durante el desarrollo de la historia.

El desarrollo de Max Payne está en manos de 3-D Realms y Remedy Entertainment, pero la mayor parte del trabajo de diseño tiene lugar en la oficina central de Remedy en Enslo, Finlandia. Empleando un motor de representación (rendering) conocido como E2 -que utiliza el mismo principio de motor de representación del programa de Final Reality desarrollado también por Remedy-, Max Payne encarna la pesadilla urbana mediante texturas increíbles, detalladas animaciones de los personajes y niveles extensos.

Y lo más importante, los diseñadores no malgastan el poder de su motor. El nivel de detalle del juego es sorprendente, tanto en las ambientaciones como en los personajes acentuando con detalles sutiles aspectos que van desde las paredes y edificios desmoronados manchados de graffiti a los anchos cuellos de los villanos y los excrementos de las palomas.

Por si fuera poco, Max Payne presenta una iluminación y unas sombras fotográficas y realistas gracias a su modelo de iluminación (que lleva el aparatoso nombre de Very Cool Lighting Effects), así como soporte de aceleración de hardware y Direct3D, y opciones completas multijugador. Incluso se ha planteado incluir el MaxEd -el editor de niveles del juego- para que el usuario cree niveles.

Hasta la tecnología más avanzada sería inútil sin un buen juego al que aplicarla. Pero parece que Max se ha ocupado de ello. El desarrollo del juego basado en misiones es lineal, pero las ambientaciones son lo suficientemente amplias como para permitir que los jugadores elijan su propio camino en un determinado nivel, pudiendo elegir entre permanecer oculto en las sombras para mayor seguridad o salir a campo abierto para protagonizar ataques cuerpo a cuerpo. Y a diferencia del sistema de cámaras de Tomb Raider, el sistema de Max Payne permite que la cámara siga al jugador desde atrás para una exploración estándar y cambie sin sobresaltos para ofrecer ángulos más dramáticos que muestren a Max en plena faena contra los traficantes de drogas.

Mientras Duke Nukem 3-D dejaba boquiabierto a más de uno, el estilo vengativo y violento de Max Payne es tal que en 3DRealms están convencidos de que levantará polémica. Sin embargo, 3DRealms está preparada para afrontar ese problema: Max Payne aparecerá en el mercado con una etiqueta que indique «No apto para menores». Y, a juzgar por lo que hemos visto, no se trata de ninguna broma. Éste podría ser uno de los juegos de acción más negros y adultos que jamás hayan sido concebidos para PC.

Se rumorea por ahí que los gángsters se reúnen en este enorme túnel vacío. Quién sabe, si mantienes los ojos abiertos puede que los pilles.





Cuando un corrupto agente del gobierno incrimina a Max en el asesinato de su jefe, éste tendrá que luchar contra todo tipo de asesinos despiadados para limpiar su nombre.

URBAN CHAOS

Guerras de bloques al alcance de la mano

Con los veteranos de Bullfrog azotando fuerte por ahí, el pendenciero urbano de Mucky Foot puede elevar el listón para la destrucción callejera y la diversión.

Si siempre has querido revivir la escena de la persecución por el tejado de The Enforcer, la interfaz de Urban Chaos debe de estar justo en tu callejón.

Cuando los graduados de Bullfrog Mike Diskett, Guy Simmons y Fin McGechie se fueron para formar su propia empresa no se produjeron ni apresuradas declaraciones en la prensa ni actualizaciones de planes, ni se hicieron demostraciones tecnológicas. Cosas todas ellas en las que los nuevos fabricantes gustan emplear su tiempo. Ya ha transcurrido más de un año desde que la empresa inició sus actividades y aún no hemos visto ni camisetas, ni pegatinas, ni vasos con el logotipo de Mucky Foot, aunque creemos que existe un logo de esta empresa. Pero ¿qué es lo que están haciendo? Parece que creen que construir la tecnología y definir la jugabilidad de su primer título, Urban Chaos, eran más importantes que una campaña de imagen y relaciones públicas. Aunque parezca una locura, parece que esa estrategia ha funcionado. El debut oficial de Urban Chaos en la feria de la E3, celebrada en mayo, atrajo a miles de curiosos, no por lo que hubieran podido oír, sino porque era interesante.

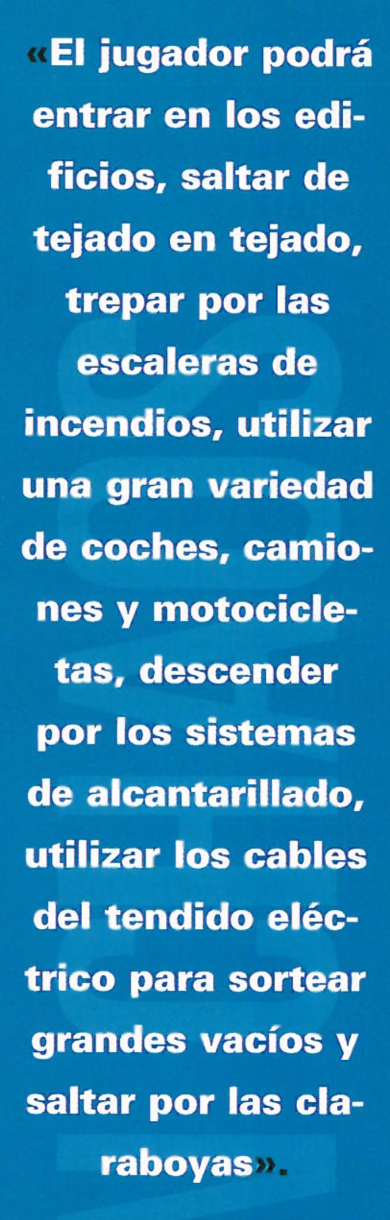
Urban Chaos es un juego de acción en tercera persona que se desarrolla en un ambiente urbano con rascacielos y peligrosos callejones y, al igual que la mayoría de los juegos que aparecerán el año próximo, hace gala de un impresionante motor de representación (rendering) 3-D capaz de soportar la aceleración del hardware y efectos ambientales especiales (niebla volumétrica o sombras, por ejemplo) que envuelven las paredes.

Pero más allá de todo esto, las prestaciones extra de las ambientaciones brillan por méritos propios: credibilidad física de todos los objetos y personajes, un margen de libertad para explorar e interactuar con la ambientación sin precedentes y sabrosos combates mano a mano. Al tomar el control de uno de los dos personajes que puede encarnar el jugador (Darci y Roper), eres tú quien decide cómo alcanzar los objetivos de cada misión y qué medios vas a utilizar. No se trata de un laberinto lineal ni existen restricciones sobre dónde puedes ir.

Diskett asegura que Urban Chaos surge del deseo de recrear la emoción que suscitan los beat'em up en un mundo más amplio y más creíble. «En cierto modo evolucionó a partir del concepto de un beat'em up establecido en una pequeña área 3-D donde con el combate se usa el escenario: saltando de coches en marcha, trepando por tuberías de drenaje, balanceándose por escaleras de incendios», cuenta Diskett. «De eso evolucionó hasta convertirse en lo que es hoy, un beat'em up de plataformas 3-D en una ambientación urbana realista con un juego basado en el cumplimiento de misiones. El jugador podrá entrar en edificios, saltar de tejado en tejado, trepar por escaleras de incendios, usar una gran variedad de coches, camiones y motocicletas, descender por el sistema de alcantarillado, utilizar los cables del tendido eléctrico para salvar



Con su verdadera devoción por la facilidad de uso del mundo real, los jugadores pueden utilizar la ambientación de Urban Chaos en su provecho: balanceándose desde los postes de las farolas, de los buzones e incluso ayudándose de policías con cara de pocos amigos.



«El jugador podrá entrar en los edificios, saltar de tejado en tejado, trepar por las escaleras de incendios, utilizar una gran variedad de coches, camiones y motocicletas, descender por los sistemas de alcantarillado, utilizar los cables del tendido eléctrico para sortear grandes vacíos y saltar por las claraboyas».

MIKE DISKETT, COFUNDADOR DE MUCKY FOOT

grandes huecos y saltar por las claraboyas», describe.

A medida que los jugadores van cumpliendo las misiones, verán que Urban Chaos está plagado de luchas callejeras a la vieja usanza contra múltiples personajes, pero tener que completar las misiones dentro de un determinado periodo de tiempo puede conducir al jugador a través de la ambientación eligiendo sus combates con cuidado. No obstante, cuando se trata de zurrar a alguien, Diskett considera que tu mejor amigo es el ambiente. «Puedes utilizar el escenario en tus movimientos de combate», dice, «como girar alrededor de una farola, echar una puerta abajo, saltar desde arriba sobre alguien y balancearte en una escalera de incendios para atizarle a alguien en la cabeza.»

Es inevitable que la perspectiva en tercera persona suscite todo tipo de comparaciones con Tomb Raider. Eso no preocupa a Diskett. «Siempre ha habido juegos en tercera persona. En cierto modo, todos los juegos con visión lateral o plana en 8 bits eran en tercera persona. Con un juego 3-D sólo hay dos opciones: primera o tercera persona. Lo mejor de la tercera persona es que te permite un mayor número de perspectivas atmosféricas. Puedes hacer que trepar por un rascacielos parezca algo realmente temerario si colocas la cámara en la base del edificio mirando directamente hacia arriba, por ejemplo, provocando en el jugador la sensación de perspectiva con el edificio cayéndole encima», explica.

Diskett cree que «Tomb Raider fue el primer juego de éxito en tercera persona y ha hecho por la perspectiva en tercera persona lo que Doom hizo por la perspectiva en primera persona, pero no ha hecho un gran uso de la cámara. Nosotros esperamos aprovechar al máximo las ventajas de la perspectiva en tercera persona».

Al finalizar nuestra entrevista, algo nos dejó intrigados: ¿por qué las pequeñas firmas tienen esos nombres tan poco corrientes? «Nos pasamos una noche bebiendo e intentando dar con un nombre que fuera algo serio y algo alocado a la vez», cuenta Diskett. «Al día siguiente, mientras nos recuperábamos de la resaca, nos pusimos a ver Asterix Conquers America. Hay una tribu india llamada la tribu de los Mucky Foot (de los «pies negros»). Y se encendieron tres bombillas en nuestras cabezas. Y para confirmar la opción elegida, la madre naturaleza reafirmó ese momento haciendo brillar un rayo de sol a través de la puerta del patio iluminando una enorme y grasienta huella de un pie. A juzgar por su tamaño, seguramente se trataba del pie de Fin…».



Urban Chaos, de Mucky Foot, no sólo nos ofrece unas imágenes con aceleración 3-D de lo más jugoso y unos efectos impresionantes, sino que también concede al jugador la posibilidad de explorar una ciudad enorme.



Aunque aún se está trabajando en los ataques, esperamos que Urban Chaos contendrá todos los movimientos básicos de combate más unas cuantas sorpresas.



Uno de los fantásticos trucos gráficos de Digital Image Design. La caída de gotas de agua sobre la pantalla de tu monitor durante el mal tiempo.

WARGASM

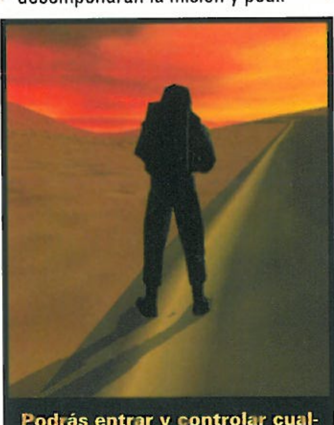
El combate alcanza el climax

Considerado por muchos como el creador del mejor simulador de vuelo de combate, Digital Image Design se dedica ahora a crear su propio «campo de batalla magnético» con Wargasm, muy probablemente el mejor juego de combate militar que jamás se haya ideado...

¿Cómo sería un juego como Wargasm sin toda esa destrucción masiva para satisfacer la sed de sangre de los aficionados a los juegos para PC?.

En primer lugar, el título. De acuerdo, es un poco descarado, pero como insiste el fundador de Digital Image Design, Martin Kenwright, «en realidad, se trata de un vocablo real de la terminología militar que significa que todas las superpotencias se han vuelto locas enfrascándose en una guerra nuclear». En ese caso, Wargasm es un título bastante apropiado para el último intento de Digital Image Design de no correr ningún riesgo en su intento de crear un simulador bélico a una escala nunca vista.

Wargasm es fundamentalmente un juego de estrategia, pero no dejes que esa descripción te engañe mientras tu cerebro sigue procesando acciones de estrategia en tiempo real, como el movimiento de tropas y la recolección de recursos. Wargasm miente en el apartado de acción, donde el jugador puede controlar directamente cualquiera de los numerosos activos territoriales, marinos o de aire. «Existe un buen equilibrio. Puedes jugar desde arriba hacia abajo para coordinar el campo de batalla, gestionar los recursos, elegir las fuerzas que desempeñarán la misión y pedir reabastecimientos y ataques aéreos. Puedes elegir entre sentarte cómodamente y ver como se desarrolla la acción en 3-D o puedes subirte a cualquier vehículo de combate. En una cáscara de nuez contiene estrategia, táctica y acción en 3-D para satisfacer las exigencias de toda clase de jugadores», revela Kenwright.



Podrás entrar y controlar cualquier unidad de combate, incluyendo las botas de combate de un soldado de infantería.

Wargasm nació hace cuatro años como una demo tecnológica del motor de gráficos 3-DREAM de Digital Image Design, evolucionó hasta convertirse en una prueba para un posible simulador de tanque... pero siguió creciendo hasta abarcar más tipos de vehículos y perseguir un diseño mucho más ambicioso. «Los tanques no venden muy bien ni cautivan la imaginación como los simuladores de vuelo», afirma Kenwright, «y aunque parecía que estaba bien, yo no estaba de acuerdo porque no me provocaba ninguna emoción. Así que iniciamos su rediseño, y ahora creemos que hemos conseguido un equilibrio que hará de él un gran éxito. Nosotros le llamamos 'emoción con espectáculo como telón de fondo'.»

La historia de Wargasm es mucho más de ciencia ficción que los juegos bélicos que Digital Image Design ha creado hasta ahora. «Tiene lugar a 30 años en el futuro y la humanidad prácticamente se ha destruido», comenta

Esta imagen de promoción ilustra la naturaleza multi-rol del campo de batalla electrónico de Wargasm: vehículos de tierra armados, fuerzas de infantería y aviones de combate. Todos tienen una función que cumplir.

Kenwright. «El Web de la Guerra Mundial se ha hecho con el control del planeta. Provoca y controla todas las guerras. Es dueña del hombre. Tú eres un pirata informático que debe penetrar en el Web, crear un ejército virtual y conquistar a un enemigo que no puede morir ni rendirse. Tienes que darle algo que no se puede dar a sí mismo... ¡wargasm!», explica.



Los sofisticados sistemas de los tanques pueden seguir y localizar cualquier elemento enemigo en movimiento, como este helicóptero volando a baja altura.

Wargasm comprenderá 30 campos de batalla distintos distribuidos por las siete regiones de su mundo virtual, incluyendo el desierto, las zonas templadas y las áreas montañosas. «Hemos construido un modelo físico de vanguardia que suscita sensaciones increíbles», relata Kenwright. «Puedes ver cómo se mueve cada rueda y cada mecanismo y sentirás el barro blando, la carretera firme, los caminos de tierra, todo compatible con joysticks force-feedback. Nuestro motor marca un hito en los juegos para PC, gráficos, violencia, suciedad, barro... y horror.»

El modo de Wargasm para un jugador ofrecerá un buen desafío, pero el corazón del juego es su componente multijugador, conocido como Multiple Wargasm. «Wargasm ha sido un juego de red durante casi dos años», explica Kenwright. «Hemos jugado el uno contra el otro durante bastante tiempo antes de jugar contra nosotros mismos», apunta.

Podrá accederse a Multiple Wargasm desde cualquier conexión TCP/IP con Internet, y Digital Image Design está estudiando la posibilidad de establecer sus propios servidores por las líneas de battle.net y promete apoyo técnico y actividad mediante su sede Web www.did.com. También se podrá jugar en redes locales, si bien aún no se ha establecido un límite de usuarios.

Wargasm aún no tiene editor, pero por lo que hemos visto hasta ahora parece que a Digital Image Design le lloverán las ofertas. Se prevé que llegará al mercado estadounidense a principios del próximo año, pero aún se desconoce cuándo estará disponible en el mercado español.

Mientras tanto, si tienes alguna reserva con respecto al polémico título del juego, Digital Image Design te invita a hacer oír tu voz sobre este asunto o incluso proponer otro nombre enviando un mensaje de correo electrónico a wargasm@did.com.



Las fuertes lluvias harán que desplazar los vehículos armados por tierra por terrenos hostiles resulte mucho más arduo.

«Hemos construido un sistema de modelo físico de vanguardia. Nuestro motor está marcando un hito en cuanto a los gráficos de juegos para PC. Violencia, suciedad, barro... y horror».

MARTIN KENWRIGHT, FUNDADOR DE DIGITAL IMAGE DESIGN

X-COM ALLIANCE

Más que una cacería de bichos

Con un poco de ayuda del motor de Unreal, la última entrega de la serie X-COM, de MicroProse, promete dar mucho trabajo a los jugadores.



La capacidad de dirigir hasta un total de tres miembros del escuadrón implica poner en práctica una mentalidad táctica. Aquí ves cómo dos de tus colegas han tomado posiciones tras las columnas dispuestos a cubrirte para que avances por el pasillo.

Desde la salida al mercado del éxito X-COM: UFO Defense en 1994, el nombre X-COM ha sido sinónimo de desafío, adictivo, de combate de nivel de escuadrón. Sin embargo, en los últimos tiempos la serie se ha ampliado para incluir el estilo de combate espacial de Wing Commander con X-COM Interceptor y ahora MicroProse está ultimando el primer shoot'em up basado en la franquicia X-COM. Dios sabe qué tipo de juego en primera persona basado en el motor de Unreal y plagado de esa especie de horripilantes crisálidas podría venderse tan bien. Pero los fabricantes de X-COM Alliance no iban a darse por satisfechos sólo con eso. Tienen mayores planes y por eso apostamos a que Alliance será uno de los mejores juegos de 1999.

«Estamos decididos a no hacer nada del estilo de 'X-COM frente a Quake'», declara el productor para el Reino Unido de MicroProse, John Broomhall, «y por eso estamos invirtiendo tanto tiempo y esfuerzo en modificar el motor de Unreal, para conseguir un título original merecedor de ser un X-COM. MicroProse no está abandonando el estilo isométrico de estrategia de los juegos X-COM. Siempre hemos creído que la marca tiene el vigor necesario para apoyar varios tipos de juegos. En este caso, se trata de algo distinto que nos parece que va a encantar a la gente.»

¿Y cómo se hace un shooter en primera persona fiel a la serie X-COM? El equipo de Broomhall lo tiene claro: animas los combates 3-D con unos cuantos toques tácticos e introduces un poco de planificación estratégica entre las batallas. El shooter perfecto en un universo X-COM sería exactamente igual que el juego original, pero en tiempo real, primera persona y basado en turnos. Eso es lo que va a ser Alliance.

«Contamos con el despliegue y manejo estratégico de hasta tres soldados más en las misiones», comenta Broomhall. «Luego tenemos los rasgos propios de X-COM: selección de los escuadrones, armamento, entrenamiento psicológico, hospitali-



Parece que la horrible crisálida va a convertir a la pobre Jo Taylor en un monstruoso mutante. Puedes observar la tragedia desde su punto de vista por la ventana central en la parte superior de la pantalla.



Lo que tienen de bueno estos sectoides: cuando saltan en pedazos, lo hacen muy bien. Tu colega Mallory tiene uno a su izquierda y el que queda es todo tuyo.



En Alliance utilizas waypoints y simples órdenes de teclado para controlar un escuadrón de cuatro individuos.

zación e investigación. Aunque no tiene la profundidad estratégica de otros juegos, como X-COM Terror from the Deep y X-COM Apocalypse, contar con esos tres elementos es genial y consigue que el juego destaque por encima de los demás», añade.

Durante una sesión típica de Alliance, recibirás instrucciones para las misiones. Echa un vistazo a tu vieja biblioteca sobre OVNIs para la información pertinente sobre los monstruos con ojos de mosca a los que tendrás que enfrentarte, selecciona un escuadrón, ármalo hasta los dientes y entra en combate. Hay cantidad de acción shoot'em up, pero la clave del éxito radica en la utilización de los miembros de tu escuadrón mediante un mapa 2-D y una serie de órdenes de teclado (si tu fortaleza psícológica lo permite, incluso puedes apoderarte de otros personajes, algo que realmente apasiona a los seguidores de X-COM).

Todas las bestias extraterrestres que aprendiste a odiar en anteriores títulos de la serie están aquí para hacerte revivir tus pesadillas. Y esta vez, en 3-D. Por supuesto, se está pensando en el soporte multijugador «además de todo lo que solemos poner», aclara Broomhall. «Tenemos intención de tener un modo co-op, con el que los jugadores puedan adoptar los papeles de los individuos de un escuadrón contra la escoria alienígena», adelante.

A pesar de la versatilidad y potencia del motor de Unreal, Broomhall afirma que tuvieron que introducir importantes modificaciones antes de que pudiera ser la base para X-COM Alliance.

«El motor es extraordinario, y hubiera resultado muy fácil aplicarlo tal cual», explica, «pero estábamos decididos a ofrecer nuestra propia versión de un juego X-COM en primera persona, por lo que tuvimos que añadir e integrar muchos de nuestros propios códigos a un motor aún en fase de desarrollo. Esto ha causado algunos problemas, pero los resultados valen la pena, porque Alliance incluye muchas prestaciones que no se han visto en otros juegos.»

Además del componente estratégico entre misiones y las previsiones para el combate con escuadrones, el equipo de Alliance endosó algunas prestaciones que tampoco estarían de más en cualquier otro shooter en primera persona, incluyendo un automapa y la capacidad de ver la acción desde el punto de vista de otros personajes.

«Hemos añadido un mapa 2-D totalmente ajustable (se va revelando a medida que vas explorando), que incluso se puede sobreponer a la perspectiva de 3-D», comenta Broomhall. «En cualquier momento, puedes ver el mini-mapa o la perspectiva en 3-D desde las cámaras al hombro de los otros soldados. Estos múltiples puntos de vista son únicos, y todo el mundo dice que es fantástico», afirma.

Y lo es. Las imágenes que puedes ver aquí no hacen justicia al original. Parece que Alliance tendrá lo que hay que tener para cautivar la atención de los aficionados a los juegos de estrategia durante el próximo año.

Lo que hay entre tú y tu viejo sectoide es algo personal. Por fin entenderás por qué cunde el pánico entre los soldados tan a menudo en el título original de X-COM. No parece tan lindo con su enorme arma apuntándote directamente, ¿cierto?



«Estamos decididos a no hacer nada del estilo de 'X-COM frente a Quake' y por eso estamos invirtiendo tanto tiempo y esfuerzo en modificar el motor de Unreal, para conseguir un título original merecedor de ser un X-COM».

JOHN BROOMHALL, PRODUCTOR DE MICROPROSE



Gracias al motor de Unreal, con Alliance podrás aniquilar a unos cuantos alienígenas en emocionantes batallas al aire libre.



PRONTO EN TU KIOSCO EL NÚMERO 24
10 DEMOS EXCLUSIVAS
TOMMI MÄKINEN RALLY, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, SPICE WORLD
PARTICIPA EN EL CONCURSO DE
10 JUEGOS COMPLETOS
SPYRO THE DRAGON
Edición Oficial Española
PlayStation Magazine
Número 24
975 Ptas.
TRAS GT LLEGA...
¡C3 RACING!
¡CON EXTRA Y DEMO DE REGALO!
GRATIS CON PLAYSTATION MAGAZINE
MEDIEVIL
LA GUIA COMPLETA DEL JUEGO
TE MOSTRAMOS PASO A PASO TODO LO QUE NECESITAS PARA ACABAR «BIEN MUERTO»...
CD DEMO EXCLUSIVA
9 DEMOS JUGABLES
VIDEOS
FORMULA 1 '98
ALUNDRA
NET YAROZE
JUGABLES
TOMB RAIDER 3
BUST A GROOVE
FUTURE COP: LAPD
SPYRO THE DRAGON
VICTORY BOXING 2
WRECKIN' CREW
SENTINEL RETURNS
COLONY WARS VENGEANCE
NET YAROZE: MAH JONG
TOMB RAIDER 3
¡Juega UN NIVEL COMPLETO de la última aventura de Lara Croft!
DISCO 24
PlayStation Magazine
ESPECIAL MEDIEVIL
32 PÁGINAS PARA PALIAR TU AGONÍA
Y ADEMÁS...
DEMO EXCLUSIVA DE TOMB RAIDER 3

ESPECIAL

LA PRÓXIMA Generación

MIENTRAS LOS «GRANDES NOMBRES» DE LAS EMPRESAS DESARROLLADORAS LLEGAN A SER DEMASIADO GRANDES Y ESCASAMENTE MANEJABLES, ALGUNOS DE SUS MAYORES TALENTOS SE ESTÁN DESENCANTANDO Y ABANDONAN ESTAS EMPRESAS PARA FORMAR NUEVOS E INTRÉPIDOS EQUIPOS. WILLIAM R. TROTTER HA ENTREVISTADO A CUATRO JÓVENES AMBICIOSOS Y EMPRENDEDORES QUE ASPIRAN A HACER ENTRAR LA ANTORCHA DE LOS JUEGOS PARA PC EN EL PRÓXIMO MILENIO.

Remedy Ente

¿PUEDE UN RESUELTO GRUPITO DE FINLANDESES TRANSFORMAR EL MUNDO DE LOS JUEGOS PARA PC? BUENO, SI SU PRIMER JUEGO ES MAX PAYNE, MEJOR QUE NO APUESTES CONTRA ELLOS...

Ha sido un largo camino, colega, desde Garland, en Texas, hasta Helsinki (donde el tiempo, en esta época del año, permite la existencia de vida humana, para decirlo con suavidad), pero la relación entre 3DRealms y Remedy Entertainment se sobrepone a la distancia de una forma bastante agradable.

3DRealms es el creador de uno de los personajes de juegos más populares y extravagantes, Duke Nukem. Remedy Entertainment es una impetuosa y terriblemente ambiciosa joven empresa finlandesa. Se dedica a producir juegos de acción de alto octanaje que se dirige al mismo público de acción/shoot'em up sediento de sangre que engulló rápidamente a Duke. Las dos empresas están actualmente afiliadas al G.O.D. (Gathering of Developers u «Organización de Desarrolladores»), una asociación revolucionaria de algunos de los más conocidos y virtuosos programadores del sector. Ningún desarrollo ha sacudido la industria de juegos para PC de forma tan violenta desde la introducción del chip Pentium.

Pero la historia de la creación de G.O.D. ya se ha contado en otras partes. Y los jugadores ya están, en estos momentos, lo bastante familiarizados con 3DRealms y la historia de su sorprendente éxito. Si los jugadores conocen Remedy es probablemente a causa de los ataques legales lanzados contra la pequeña empresa finlandesa por la cuadra de feroces abogados de LucasArts, que hace poco amenazaron con terribles acciones legales si Remedy no cambiaba su logo corporativo, un estilizado globo ocular que tenia un superficial parecido con el de LucasArts.



Utitlizando su propio motor propietario construido especialmente para el juego, Max Payne puede llegar a superar técnicamente a Quake II, SiN, Unreal y todos los demás shoot'em-up en 3-D.

Un parecido similar al logo de DWANGO, o al de la Melbourne House en Australia, y Dios sabe cuántas otras pequeñas empresas. ¿Coincidencia o plagio? No tiene importancia, realmente, según el presidente de Remedy, Samuli Syvahuoko. «Decidimos cambiar nuestro logo mucho antes de que empezasen las reclamaciones de LucasArts», dice. «Nunca creímos realmente que nuestro logo reflejase correctamente nuestra imagen corporativa de desarrolladores de juegos de acción dura. Nuestros planes originales eran lanzar el nuevo logo en el ECTS, en septiembre. Ahora, simplemente, estamos acelerando un poco el proceso». Visita la sede web de Remedy en www.remedy.fi y verás un gran cartel que pone «logo censurado». Pero para cuando esto aparezca impreso, el nuevo logo podría estar ya en su lugar y es posible que no tenga ese cierto aspecto de ojo de Gran Hermano que Lucas tan celosamente protege.

O sea, ¿quiénes son Remedy Entertainment y qué se puede esperar de ellos en una industria cuyo paradigma consiste en circular al borde de la más absoluta anarquía?

Syvahuoko empezó como un fanático de las demos. Le encantaba mirarlas y diseñarlas, y tenía un pequeño círculo de amigos que eran excelentes programadores y artistas gráficos. Cuando Syvahuoko se licenció en estudios empresariales en 1995, planteó a sus amigos la posibilidad de poner en marcha una empresa de desarrollo de juegos (Finlandia no estaba precisamente rebosante de este tipo de empresas). Syvahuoko y sus amigos decidieron que había llegado el momento para que Finlandia encontrase su lugar en la comunidad mundial de juegos para PC. Remedy se fundó el 18 de agosto de 1995 y ahora tiene 19 empleados.

La pequeña empresa tuvo un pequeño éxito con su primerísimo producto: un juego de carreras llamado Death Rally, que se desarrolló, de principio a fin, en 13 meses. La demo tuvo su éxito; unos 20 editores la miraron antes de que Apogee firmase. Apogee lanzó una versión shareware que obtuvo un enorme éxito (fue número uno en la lista Happy Puppy Top10 durante 12 semanas seguidas. Scott Miller, responsable de 3DRealms, lo describe como «un perfecto juego para una empresa que

rtainment



Con efectos realistas como las vainas de los cartuchos que salen volando, Max Payne promete ser más brutal que muchos juegos en 3-D.

empezaba; un proyecto pequeño y muy bien enfocado por un equipo nuevo de desarrolladores». «En mi opinión, todavía es el mejor juego de carreras de minicars, mucho más divertido de jugar que Micro Machines», afirma.

La distribución del juego fue confiada a GT Interactive y consiguió un respetable éxito, ya que se vendieron unas 80.000 copias. Syvahuoko cree que podrían haber vendido muchas más, pero admite que «dimos demasiado en la versión shareware. De todas formas, Death Rally supuso un gran inicio para nosotros». «Nos demostró a nosotros, a Apogee y al mundo exterior que Remedy podía terminar lo que había empezado y que se podía contar con la empresa para crear juegos de alta calidad y, simultáneamente, cargados de diversión», declara.

Mientras Remedy se preparaba para su siguiente juego, Max Payne, en verano de 1997 recibió una propuesta de VNU Business Publications, la mayor editorial europea de revistas de ordenadores orientadas a las empresas. VNU pidió a Remedy si podía producir una prueba de rendimiento Benchmark en 3-D para sus laboratorios, una herramienta de medición para sus revisiones de aceleradores en tres dimensiones. Si la aplicación resultaba exitosa, sería incluida en el CD que acompañaba a las revistas de VNU, que alcanzan una difusión de 670.000 ejemplares al mes en Europa. Era, como dice el refrán, «una oferta que no podía ser rechazada».

O sea, que aparcaron Max Payne durante tres meses, mientras Remedy se sumergía en esa nueva aventura. La prueba Benchmark, conocida con el sobrenombre de «Final Reality», consiguió un éxito asombroso y se convirtió en uno de los programas más exitosos de la historia: cinco millones de copias hasta ahora.

Syvahuoko explica así ese fenomenal golpe de gracia: «fue un éxito porque hicimos una interfaz muy fácil de usar, y los resultados de la prueba Benchmark fueron fáciles de comprender». «Sencillamente, presentaba un aspecto agradable en la forma de presentar los tests en pantalla (una especie de combinación de música acelerada y secuencia de juego de ordenador en 3-D). Básicamente, llenó un espacio vacío y apareció en el mercado en el momento más oportuno, cuando el fenómeno acelerador 3-D estaba despegando como un cohete», recuerda.

«Final Reality» alcanzó tal fama que Remedy (todavía una pequeña empresa, no creas), creó una filial en noviembre de 1997 llamada «Futuremark», que se dedica exclusivamente a la creación de demos y tecnología para la prueba de rendimiento Benchmark en 3-D. «Hasta ahora, Futuremark ha creado dos demos en 3-D para conocidos fabricantes de tarjetas 3-D, que piensan utilizar las demos para promocionar nuevo hardware. De todas formas, como proyecto más importante, Futuremark está desarrollando 3D Mark, que es la primera auténtica prueba de rendimiento "Benchmark para juegos"», explica Syvahuoko. El producto debutará este otoño; los lectores que estén interesados pueden obtener más información en www.3dmark.com.

«También me gustaría comentar», afirma Syvahuoko, «que hemos dedicado un especial esfuerzo a la creación de nuestras propias herramientas de desarrollo de juegos. Tenemos un equipo dedicado únicamente a desarrollar nuestro propio motor en 3-D y cuanto esté relacionado con esto. De este modo, podemos asegurar que siempre estaremos en la cresta de la curva tecnológica. Toda nuestra tecnología patentada se denomina, de forma colectiva, "Max3D", y es la base para lo que se verá en Max Payne, incluido "MaxEd", que es un editor de nivel que, creemos, es muy especial. También hay muchos otros componentes, como la representación (rendering) y el sistema de partículas».

Max Payne promete darle a los jugadores de acción y shoot'em up algo con lo que se sentirán felices. Max es un detective duro, mucho más en la línea del duro Mike Hammer

que en la del blandengue inspector Colombo. Es rápido con los puños, y su pistola y su lenguaje harían sonrojar a Duke Nukem. Max tiene muy mal genio, y por una buena razón: unos tipos masacraron a toda su familia, y Max intenta pagarles con intereses. Para hacer las cosas más interesantes, Max acaba de ser acusado de matar a su propio jefe, por lo que él también está al otro lado de la ley.

Si juzgamos por los gráficos que hemos visto, Remedy ha hecho un trabajo impresionante en la representación de los miserables bajos fondos de Nueva York. Las escenas cortas están representadas (rendering) con un nuevo estilo gráfico característico (ya sabes, lo que antes se denominaba «libros de cómic»), que respira una atmósfera dura. Es el Viejo Malo Nueva York que asustaba a los turistas que iban en rebaño de visita.

Abundan los giros en el guión, que conceden a Max Payne una profundidad y resonancia inusual, por no decir inexistente, en los shoot'em up existentes. Mientras intentas eliminar a los malos, pones al descubierto una conspiración gubernamental, polis corruptos, asesinos profesionales y políticos a los que podría colgarse un cartel de «en venta».

El nivel de editor también parece ser algo especial. Todos los niveles serán acelerados en 3-D y contarán con una iluminación radiante, lo cual, junto con los sistemas de partículas empleados, deberían ofrecer un grado de calidad que se encuentra en pocos títulos de la competencia, si es que alguno lo ofrece.

Scott Miller, de 3DRealms, considera que «Max Payne representa una nueva dirección para los shoot'em up de acción en 3-D, no sólo por exponer la tecnología de nueva generación, sino, más importante todavía, por ofrecer personajes coherentes, impredecibles cambios de dirección en la acción y ambientes ultrarrealistas. Estas características son inmejorables en un género repleto de ciencia ficción y guiones fantásticos. Creemos que Max será un personaje extraordinaiamente interesante, que podrá fácilmente dar pie a una nueva franquicia que



Olvídate de aburridas mazmorras y naves espaciales destrozadas. Max Payne te permite ir dejando heridos por las calles y callejuelas traseras reales de la actual ciudad de Nueva York. ¿Te sientes afortunado?

igualará o incluso superará a Duke Nukem».

Syvahuoko coincide en esta impresión: «estamos intentando llenar un vacío olvidado», afirma. «Max es un juego de tercera persona, posee un guión poderoso y tiene toda la violencia que cualquiera espera de un shoot'em up, pero el principal factor que lo hace distinto de otros juegos en el género de la acción 3-D es el absoluto y mugriento realismo de los ambientes representados. Estamos convencidos de que los jugadores ya han jugado lo suficiente en mazmorras y castillos de ciencia ficción. Ya están preparados para pegarle un mordisco a algo real», expone Syvahuoko.

Siendo consecuentes con la filosofía de G.O.D., Max Payne saldrá al mercado «cuando esté listo, no antes», insiste Syvahuoko. «Es más que un juego cerrado; es la introducción de un conjunto de personajes que volverán a aparecer en futuros juegos. Nuestro objetivo es desarrollar un mundo interesante de personajes y situaciones que se enlacen con otros productos de merchandising y publicidad, como se está haciendo con Duke Nukem».

Interesados en conocer una perspectiva finlandesa, le preguntamos a Syvahuoko su opinión del estado semianárquico de la industria, y sobre si creía que se estaba produciendo una revolución en la forma en que se están creando los juegos en el mercado. «¡Sí!», contesta. «La formación del Gathering of Developers marca una nueva era y estoy terriblemente entusiasmado con la posibilidad de que Remedy participe. Desde el principio, nos han tratado como estrellas del rock, exactamente como había predicho Mike Wilson. Todo está funcionando como estaba planeado, quizá incluso mejor», añade.



Se supone que no vas a matar a nadie dentro de una iglesia, o sea que lo mejor será que no saques tu arma aquí. Bueno, vale, pues sácala.

«Estar con 3DRealms y el Gathering es una experiencia única», continúa Syvahuoko, que insiste que esta situación «nos da la oportunidad de dedicarnos de lleno al desarrollo de nuestros juegos, sin preocuparnos porque algún genio encorbatado del departamento de mercadotecnia nos cuente la última tontería sobre su "visión del diseño de juegos"».

Después de vivir en Finlandia durante un año entero (seis meses de invierno pueden convertir en alcohólico al más acérrimo abstemio), sentía curiosidad por comprobar el estado de la industria de juegos de ordenador en ese remoto (pero exquisitamente precioso) país .

«En este momento, hay dos empresas que pueden ser tomadas en serio», dice Syvahuoko. «Una es Remedy, claro, y la otra es Housemarque Games. Por lo tanto, la "industria finlandesa de los juegos" es muy, muy pequeña. Pero tenemos artistas y programadores tan buenos como cualquiera en otras partes del mundo, por lo que el potencial de futuro es muy grande».

Mientras tanto, gracias al ordenador, ahora la población tiene algo que hacer durante esas interminables y oscuras noches de invierno...

Con 3DRealms junto a G.O.D., oiremos hablar más de Remedy Entertainment en el futuro.

Planet Moon

LIBRES YA DE LAS TRABAS DE SUS ANTIGUOS JEFES, LOS CHICOS QUE INVENTARON MDK ESTÁN CREANDO SUS PROPIAS REGLAS... Y TAMBIÉN PREPARANDO UN NUEVO JUEGO MUY APROVECHABLE...

Si visitas la sede Web de Planet Moon, descubrirás rápidamente que esos seis chicos (además de sumar 100 años de experiencia entre todos en el desarrollo de juegos) tienen un diabólico sentido del humor. Bob Stevenson, vicepresidente y codirector de arte, declara que su ambición en la vida es «vivir con el estilo de Francis Ford Coppola, junto con otros compañeros, y añadir Planet Moon Wineries y Planet Moon Pictures al catálogo de empresas emocionantes».

No es un mal juego de prioridades, piénsatelo.

De momento, sin embargo, Planet Moon está concentrado en terminar su primer producto, Giants: Kabuto, una decidida mezcla de fantasía, estrategia y trepidante combate, y una de nuestras apuestas para lo mejor del año que viene (ver el artículo Los 10 mejores juegos de 1999). Esos chicos se han ganado sus galones en el mundo de la acción en 3-D: muchos de los miembros de Planet Moon habían estado antes en Shiny Entertainment, donde trabajaron en la creación del exitoso MDK.

Cuando enviamos a Planet Moon el cuestionario que preparamos, obtuvimos una respuesta impecable de Andy Astor (vicepresidente), Nick Bruty (presidente y director de diseño) y Stevenson. Sus afirmaciones cubren tan bien nuestros interrogantes que no veo necesario redactarlas. O sea, que así fue la sesión de preguntas y respuestas, textualmente (bueno, casi).

¿CUÁNDO Y POR QUÉ FORMÁSTEIS VUESTRA PROPIA EMPRESA?

ANDY ASTOR: La fecha oficial de inicio de las actividades fue el 15 de julio de 1997. Lo hicimos por los motivos habituales, expresados de forma muy elocuente por los chicos en G.O.D. Era una oportunidad para el crecimiento personal y profesional, una oportunidad que, simplemente, no podíamos dejar pasar.

NICK BRUTY: Hacer juegos para las grandes empresas suele implicar que ellas acaban



Es Kabuto en persona, el gigantazo de Giants, de Planet Moon, con un desafortunado tipo empalado en uno de sus horribles cuernos. Eso debe doler.

poseyendo todo lo que creas, mientras que tú obtienes sólo una pequeña parte, y debes estar, además, agradecido. Había llegado el momento de dejar de regalar nuestro trabajo. El único remordimiento que tenemos es no haber formado Planet Moon antes para mantener la propiedad de MDK.

Casi siempre he sido un desarrollador independiente, y me he pasado la mayor parte de ese tiempo trabajando para Probe Software. Creo que fui el primer artista que contrataron. Fue allí donde me encontré con mi amigo Dave Perry. Continuamos produciendo juegos para Probe durante unos cuantos años, y entonces tuvimos la oportunidad de trasladarnos a California para trabajar para Virgin Interactive.

En ese momento, el desarrollo en Virgin era todavía un trabajo a pequeña escala con mucha diversión. Desgraciadamente, la empresa decidió seguir la línea de «expandirse, lanzar montones de juegos al mercado y ¡vender, vender, vender!» En poco tiempo, la firma empezó a hincharse y a funcionar «como empresa». El espacio de trabajo empezó a quedar embutido en pequeños cubículos y el ambiente cambió de forma tan desagradable que empezamos a llamar al edificio «la estrella de la muerte». Las cosas ya no eran divertidas.

El cambio me llegó cuando el equipo de desarrollo creó Aladdin ¡en sólo tres meses! Un esfuerzo monumental. Poco después, nos quedó claro que nuestros esfuerzos no iban a ser recompensados. Habíamos llegado «al techo» en Virgin y había llegado el momento de irse.

Me fui a Shiny Entertainment, que en ese momento estaba formado por sólo siete personas. El primer año fue fantástico; MDK fue probablemente el proyecto más agradable en el que nunca haya trabajado. Cuando me pusieron a cargo de MDK, busqué cuidadosamente a gente que compartiera mi visión: un equipo de desarrollo pequeño pero con los medios necesarios. Pero cuando MDK ya se había lanzado al mercado, Shiny, también, había sucumbido al «cuanto mayor, mejor», sacar más títulos, más deprisa, etc. La plantilla había crecido desde siete idealistas hasta unas 30 personas, y todo el ambiente era distinto. Los demás habían pasado esencialmente por la misma evolución de experiencias y sufrían el mismo grado de desilusión. En ese momento, nos juntamos y creamos Planet Moon.

Nuestra fuerza se concentra en el proceso creativo de la producción de juegos; siempre puedes contratar personal de Relaciones Públicas y expertos en mercadotecnia cuando los necesites. Nuestra intención es seguir siendo una pequeña empresa sean cuales sean las oportunidades que nos tienten a expandirnos y convertirnos en el tipo de compañía contra el que nos rebelamos en su momento. Evidentemente, esto puede cambiar cuando todos seamos viejos y cínicos o simplemente estemos desesperados por ganar dinero.



Ni siquiera Kabuto le haría nada a ese pequeño Smartie. Sabe lo que valen cuando los ve. Protege y alimenta lo suficiente a los Smarties y te recompensarán.

¿CUÁL ES LA FILOSOFÍA PRIMORDIAL DE PLANET MOON? SI LO QUE BUSCÁIS ES LLENAR UN VACÍO, ¿CÓMO ES EL VACÍO QUE BUSCÁIS?

BOB STEVENSON: La filosofía de Planet Moon es simple: hacer juegos con éxito y originales, que nos pongan a cien a nosotros al hacerlos y, además, a montones y montones de otros jugadores. Los tipos de títulos que estamos preparados para crear exigen entre 12 y 18 meses de trabajo. Eso es un buen trozo en la vida de alguien. O sea, que nos retamos a nosotros mismos a crear juegos que sean únicos pero que vayan a ser grandes éxitos, comercial y artísticamente. No estamos intentar llenar ningún vacío en concreto. Sólo hacemos lo que nos hace funcionar.

¿QUÉ ES LO ÚLTIMO SOBRE GIANTS? ¿ESTÁ A PUNTO DE TERMINARSE? ¿CUÁL ES LA FECHA DE LANZAMIENTO?

ASTOR: Medir un porcentaje de cuán completo está un juego siempre es algo complicado. En tiempo transcurrido, habremos recorrido dos tercios del camino, pero en los términos que habitualmente utiliza la industria, habremos completado un 25% del trabajo. La discrepancia se debe a las curvas de aceleración y a que el desarrollo de nuevos juegos avanza a un ritmo muy irregular. Algunos días avanzamos a toda velocidad y otros nos estamos peleando con una dificultad que, 24 horas antes, no sabíamos que íbamos a tener.

Creemos que Giants será un gran juego (y las primeras reacciones de la prensa parecen confirmarlo), porque posee unos gráficos y una animación fantásticos y te ofrece tres carreras completamente distintas en las que jugar. Si quieres magia, te damos magia. Si quieres fantasía e interesantes nuevas tecnologías, lo tenemos. Si quieres jugar como un bruto salvaje, no te preocupes, hazlo. Kabuto, por ejemplo, es una bestia gigantesca creada por los Sea Reapers para defenderlos. Es una monstruosidad, dies veces mayor que cualquier otro personaje del juego. Puede tragarse enteros a sus oponentes, y a veces lo hace. Creemos que podremos sacarlo al mercado estadounidense a principios del 99 y no nos precipitaremos para cumplir con plazos impuestos por la burocracia. Cuando salga por esta puerta, estará tan libre de errores como podamos.

¿ESTAMOS PRESENCIANDO UNA REVOLUCIÓN EN TODO EL PROCESO DE CREACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE JUEGOS? ¿UNA REACCIÓN CONTRA QUIENES QUIEREN VER EL JUEGO EN LAS TIENDAS INCLUSO SI SÓLO ES UNA VERSIÓN BETA?

STEVENSON: Creo que sí. Muchas empresas se están dando cuenta ahora, de una forma parecida a como lo comprendió la industria musical hace décadas, que es mucho más potente promocionar a los artistas y a los juegos que llevan sus nombres que al logo de una empresa. Quiero decir que no entras en una tienda y dices: «déme lo último que haya sacado Random House». Y los jugadores, los que dejan por esos productos el dinero duramente ganado están, evidentemente, más interesados en la gente que crea los juegos que en las compañías que los distribuyen.

Creo que esta industria todavía es demasiado joven para que la palabra «reacción» sea

Si sus paisajes exóticos y las criaturas que lo habitan son alguna referencia, Giants será uno de los juegos más originales de 1999.



la más indicada. Esto es sólo una fase de su evolución natural. Y los empresarios que no lo entiendan se pasarán el tiempo intentando colocar sus porquerías de juegos en las tiendas, rezando para que uno o dos grandes éxitos carguen con el peso financiero que supone su material mediocre. En ese sentido, es igual que la industria del cine.

¿ALGUNA OTRA OBSERVACIÓN PERSONAL QUE DESEÉIS HACER SOBRE EL ESTADO ACTUAL Y FUTURO DE LA INDUSTRIA?

STEVENSON: Bueno, si juzgamos por lo que hemos visto en E3, la industria necesita una ducha de buenas, frescas y revitalizantes nuevas ideas. Demasiadas secuelas, demasiados clones.

ASTOR: Me gustaría pensar que Planet Moon y algunas de las otras empresas independientes van a demostrar que se pueden evitar los juegos del estilo yo-también, por ejemplo, y crear un éxito comercialmente exitoso.

UNA ÚLTIMA PREGUNTA: ¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS A LARGO PLAZO DE PLANET MOON Y DÓNDE DESEÁIS ESTAR DENTRO DE DOS O TRES AÑOS?



Ese Meccaryn, ¿se imagina lo que se le acera por la espalda? Esa madre grande y fea no supone nada bueno para él. Podría complicarle mucho el día.

BRUTY: Sonará raro, pero nos gustaría estar en el mismo sitio en el que estamos ahora, pero con más ingresos, claro. Desde un punto de vista creativo, nos gustaría ayudar a levantar la percepción pública de lo que los juegos pueden ser. ¿Cómo vamos a hacer eso? ¡Pues no lo sabemos! Pero parte de la diversión para todos nosotros se basa en la experimentación. Espérate a ver cosas poco frecuentes y rompedoras hechas por nosotros en el futuro.



Fíjate en el gran cerebro de este Smartie. Una animación con mucho detalle promete ser uno de los sellos de Giants.

Relic Entertai

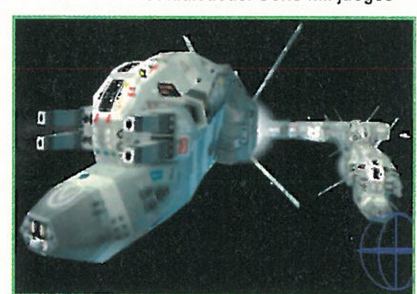
CON UNO DE LOS JUEGOS DE LOS QUE MÁS SE HA HABLADO ESTE AÑO COMO SU PRIMER TITULO, ESTE COLECTIVO CANADIENSE CONFÍA EN HACER UNO DE LOS MAYORES DEBUTS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS...

Al hablar con Alexander Garden, presidente de Relic, tienes la sensación de que estás con alguien con mucho más de 23 años. Se expresa con soltura, es solícito, tiene una visión clara y no utiliza la palaba «cool» en cada frase. Evidentemente, los ejecutivos de Sierra Studios tuvieron la misma impresión, porque Garden les vendió su primer juego, Homeworld, sobre la base de dos pósters y un discurso apasionado.

«Cuando tenía diez u once años», dice Garden «tenía un trabajito -en Canadá- que me obligaba a caminar con nieve hasta el tobillo. Lo odiaba. Pero cuando cobré, hice un viaje mágico a la tienda de vídeos local. La sensación que tuve cuando entré fue increíble, algo así como explorar otro planeta. Y los juegos eran buenos. En esos días de la Nintendo tenían que serlo, porque los gráficos y el sonido eran muy primitivos. Tengo muy buenos recuerdos de jugar con Metal Gear, Metroid y todos los juegos de Zelda. La pureza inmaculada de la industria de juegos en esos días era increíble», recuerda Garden.

En la actualidad, asegura Garden, cuando entra en una tienda y pregunta «¿ha llegado algo realmente bueno esta semana?», la mayoría de las veces la respuesta es «pues no demasiado».

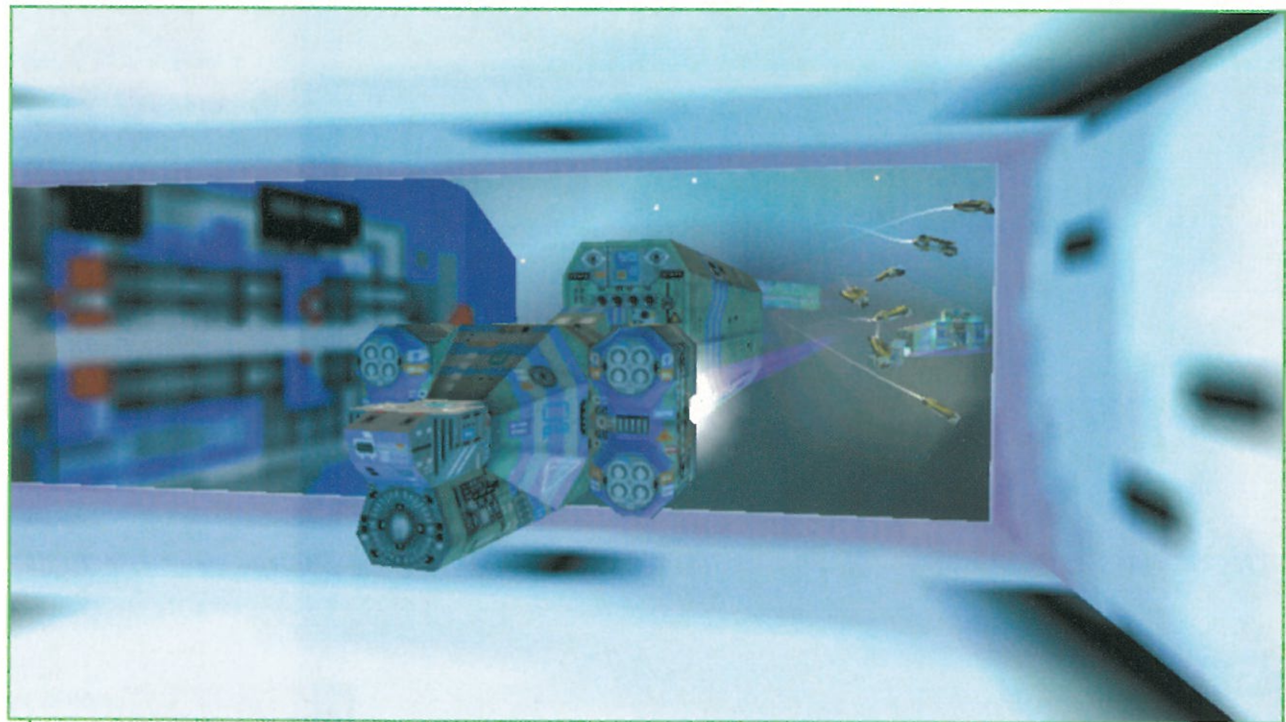
«Mira las estadísticas. Ocho mil juegos aparecieron el año pasado y ¡quizá sólo cinco o séis eran buenos de verdad! Hay empresas que lanzarán sesenta juegos el año que viene y ¡no me puedo creer que no se den cuenta de que todos menos tres o cuatro son una auténtica porquería!», insiste.



Cada nave de Homeworld dispone de sistemas de armas que se mueven independiente del resto del cuerpo de la nave, ofreciendo una imagen más realista.

Garden se inició en el desarrollo de juegos presentando un proyecto muy artificial a Distinctive Software (la rama de Canadá de Electronic Arts). Afortunadamente, su trabajo en Triple PlayBaseball demostró a todo el mundo que tenía los conocimientos necesarios para apoyar ese proyecto. Con un éxito bajo el brazo, empezó la carrera de Garden. Relic empezó a funcionar oficialmente en Vancouver el 15 de mayo de 1997. Sin oficinas, ni personal y un par de ordenadores prestados. Ahora, la empresa cuenta con una gran superficie de despachos y 22 trabajadores a tiempo completo.

«Empecé con Relic porque quiero hacer juegos que proporcionen a los jugadores de hoy en día la misma sensación increíble que tuve yo con once años», explica Garden. «Es el



Relic espera que la acción en Homeworld recuerde a las masivas batallas espaciales de la trilogía de la Guerra de las Galaxias.

nment

Relic dibujó las naves de Homeworld, como este cazabombardero R2, antes de representarlos (rendering) en el ordenador.

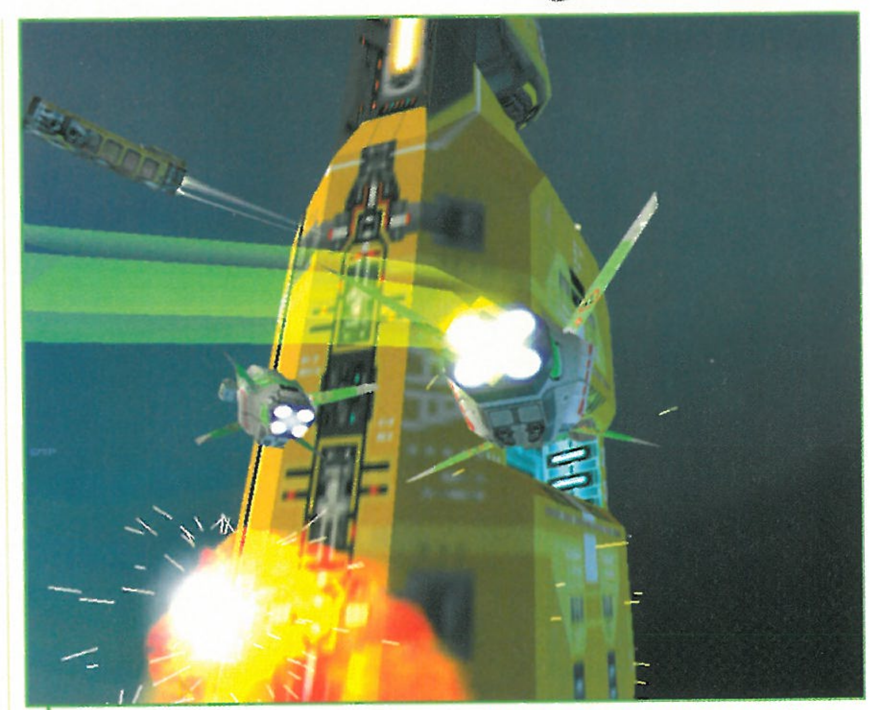
momento de subir el listón, de levantar el nivel de calidad en toda la industria. Mi inspiración es mi buen amigo Peter Molyneux. Compartimos los mismos ideales; tenemos, en esencia, la misma visión. Es perfectamente posible que la salvación de esta industria venga de la mano de pequeñas empresas como Relic, en colaboración con editores como Sierra Studios. La forma en que Sierra se ha reestructurado, a base de formar pequeñas "células" para trabajar en grupos como nosotros, es un paradigma de lo que va a venir», afirma.

Garden se impacienta cuando «tipos creativos» echan toda la culpa a «quienes dejan el dinero». «Los desarrolladores siempre están gimoteando, quejándose porque "ellos" plantean límites irreales al trabajo, demuestran ignorancia sobre los juegos, etc», plantea Garden, para quien «los capitalistas son un objetivo muy conveniente para corregir otros factores que están equivocados en esta industria. Normalmente, las empresas tienen a 30 personas trabajando durante dos años para conseguir un objetivo que se supone que funcionará sin problemas en 65.000 configuraciones distintas de PC. Francamente, no muchos desarrolladores pueden permitírselo. Pero como pocos desarrolladores disponen de 5 millones de dólares, deben ser financiados por alguien que tenga fe en ellos. Quienes dejan el capital, invierten; te dan el dinero para hacer algo que disfrutarías haciendo de todas maneras, y asumen los grandes riesgos. Lo único que piden es que les des un producto decente en una fecha determinada, y, si es un éxito, comparten los beneficios contigo. Personalmente, no veo que sea un mal acuerdo y creo que el fenómeno entero ha sido exagerado».

Sierra Studios ha dado a Relic libertad total; el dinero, la experiencia en los mercados y, claro está, el tiempo para desarrollar completamente el potencial de Homeworld. De momento, Homeworld era uno de los pocos productos expuestos en la última feria E3 que sobresalió de la mediocridad imperante.

Homeworld es una ópera clásica espacial a escala heroica. «Sí, es en tiempo real», asiente Garden, «¿y qué?, estudiamos todos los buenos juegos RTS, y creo que hemos eliminado la mayoría de las cosas que le resultaban molestas a la gente. ¡Incluso los jugadores en turnos quedarán encantados con este juego!».

Garden admite que persigue crear un efecto parecido al de la Guerra de las Galaxias («wow, ¿cómo habrán hecho eso?»), pero la inspiración real para el juego llega hasta afamadas series de televisión. Una premisa básica: formas parte de una civilización benévola y amante de la paz, que mora en un lozano y utópico planeta. A unos cientos de años luz, otra raza empieza a invadir vuestros mundos exteriores. Los alienígenas descartan todos vuestros intentos de diálogo diplomáticos, destruyen algunos de vuestros planetas y os arrastran a una guerra que perderéis.



Con increíbles explosiones y estelas de vapor individuales de cada nave, Homeworld parece una buena razón para hacerse con un acelerador 3-D para las próximas vacaciones.

Luego, aplican su propia versión de la Solución Final. Meten a toda la población en naves gigantescas y la lanzan a un mundo remoto al otro extremo de la galaxia después de liquidar a todos los intelectuales, científicos, artistas y maestros.

Los supervivientes pierden todos los recuerdos de la civilización previa al holocausto; todo cuanto queda es un pequeño fragmento de cristal en forma de ángel (algo a medio camino entre la Piedra Rosetta y Juana de Arco). El artefacto señala hacia el «Hogar» y te incita a actuar. Después de esto, desarrolláis vuestra tecnología hasta tener una flota lo bastante poderosa como para echar a los alienígenas y recuperar vuestra parte de la galaxia.

Las escenas de batalla en 3-D, increíblemente inmersivas y cargadas de acción que vimos en la feria E3 nos dejaron boquiabiertos. Si esto es a lo que Relic se refiere cuando habla de «alzar el listón», van por buen camino.

Garden es reticente a hablar de otros juegos que están preparando. «No haremos una demo de nada hasta que posea un aspecto tan bueno que quienes lo vean exclamen "¡qué maravilla!"», asegura. Sin embargo, terminó nuestra entrevista con un pronóstico muy, muy provocativo: «el tiempo y el dinero que se necesitan para desarrollar un buen juego en 1998 es cuatro veces el que se necesitaba en 1994. La cantidad de trabajo y de necesidades financieras se ha incrementado de una forma increíble. Más rápido, en realidad, de lo que la industria en conjunto, y los desarrolladores en particular, pueden asumir. Las expectativas de los consumidores han llegado a ser claramente irreales. De todas formas, eventualmente, la curva tecnológica bajará; llegará un momento a partir del cual la velocidad y la potencia de procesamiento y la aceleración de los gráficos no provocarán un diferencia apreciable, y entonces volverá el énfasis en el hecho de jugar, exactamente como fue en los días de Zork, cuando no había ningún tipo de batalla tecnológica.»

«Cuando llegue el momento en que todo el mundo tenga un nivel semejante de bienes tecnológicos con los que jugar, estaremos en el momento del Gran Ecualizador», vaticina Garden. «¡Una vez más, mandarán los juegos! A nosotros, en Relic, nos gustaría pensar en el "Hogar" como un desafío amistoso al resto de la industria, que empujará a todo el mundo en la misma dirección», augura.

Por lo que hemos visto del juego, «empujar» es una descripción insuficiente.

Monolith

¡LLEGARON DE NINGUNA PARTE! ¡COLABORARON EN LA CREACIÓN DE DIRECT X! PERO, ¿QUIÉNES SON ESOS CHICOS?

Cuando se trata de empresas de juegos nuevas, ambiciosas, independientes, los números mágicos parecen ser el «6» y el «7». Éste es, probablemente, el número mínimo de desarrolladores necesarios para crear un juego de alta calidad y, además, ocuparse de los aspectos menos agradables, pero necesarios, para que un negocio resulte viable.

O sea, que Monolith, también, está formado por siete personas: el presidente, Jason Hall, y sus compañeros y amantes de los juegos Bryan Bouwmann, Brian Goble, TobyGladwell, Garrett Price y Paul Renault. Todos han acumulado muchos años de experiencia en la industria, ganada a base de muchas horas de sangre, sudor y lágrimas de trabajo para empresas como Broderbund, Swifte, SSI, 3DRealms, Squaresoft, Sierra y Microsoft.

El último éxito de la empresa no es modesto; tal y como aseguran en la cabecera de su sede Web: «queremos levantar los estándares del entretenimiento a través de numerosos medios: software, música, bandas sonoras, películas. Pídalo, podemos hacerlo y hacerlo mejor que cualquier otro.»

Palabras mayores, pero resulta que la compañía de discos de Monolith (teniendo en cuenta que se trata de una empresa con sólo tres años) tiene un volumen de negocio destacable. No olvidemos que ésta es la empresa que vino de ninguna parte para sorprender a todo el mundo con Blood, uno de los mejores (y con seguridad uno de los más sangrientos) shoot'em up en 3-D de 1997. Como consecuencia de su éxito con este título (se está trabajando ahora en una secuela), se las han arreglado para atraer a algunos poderosos talentos trasladados desde la seguridad y los relativamente altos sueldos que implican las empresas más conocidas hasta los riesgos de la independencia a cara o cruz. El motivo es sencillo, y circula como un leitmotiv wagneriano por todas las pequeñas empresas que se encuentran con estas características: libertad creativa. El presidente de la firma, Jason Hall, lo explica de esta manera: «incentivamos a nuestros empleados, haciendo que cada uno apueste por su producto». Según Hall, «evidentemente, contamos con artistas, ingenieros, diseñadores de juegos, Webmasters... la lista habitual de personajes, cada uno de los cuales juega papeles importantes y específicos en la empresa. Y, al mismo tiempo, todos son alentados (y créeme, lo hacen) a participar en el proceso de desarrollo. Todos somos jugadores empedernidos, y hacemos juegos para un público que es hipercritico: ¡nosotros!».



La aventura de acción Get Medieval es el homenaje de Monolith al clásico Gauntlet, de Atari.

El lema de trabajo parece ser: ¡Si te cansa, díselo a alguien! ¡Si cojeas, habla! Naturalmente, este tipo de relación produce de vez en cuando algún moratón en el ego de la gente, pero todo el mundo está comprometido con conseguir la excelencia de la empresa con tanta pasión que si el equipo entero termina contento con los



Shogo: Mobile Armor Division debería ser como un sueño hecho realidad para los devotos de los shoot'em up y la animación japonesa. El juego mezcla los dos a la perfección.

resultados finales, hay muchas posibilidades de que el consumidor también lo esté.

Algunos de los fundadores de Monolith se hicieron amigos al principio de sus carreras, cuando trabajaban para una empresa de desarrollo de software educacional. Los productos que ayudaron a crear fueron lo bastante buenos como para ganar diversos premios de la industria. Sin embargo, en general, todos estaban de acuerdo en que crear software educacional para niños no era un desafío suficiente, y absolutamente seguro que no era tan divertido como asumir un trabajo creativo para un público adulto. Hall cuenta que «curiosamente, de todas formas, donde todos nos inspiramos fue en las demos europeas que descargábamos de la Red. Grupos de demos como The Future Crew y Triton estaban haciendo avanzar los gráficos tan lejos como se podía, teniendo en cuenta los PC y las tarjetas gráficas de ese momento. Era un frenesí de imágenes y sonidos, esencialmente graffiti por ordenador, que demostraba no sólo la habilidad a la hora de programar, sino también unas posibilidades creativas realmente estimulantes».

Una vez al año, todos esos grupos europeos de demos se encontraban en una feria en Finlandia (¡otra vez la conexión finlandesa! Debe ser algo que echan en el agua...) y competían para demostrar quién era el más hábil. Monolith decidió presentarse, participó y ganó. Otras empresas todavía estaban mostrando productos basados en DOS. Monolith decidió que su gancho serían las presentaciones basadas en Windows (Windows 3.1, en esos momentos).

«Preparamos unas pequeñas demos basadas en Windows que hacían cosas que nadie creía que podían lograrse con Windows», recuerda Hall. «Cuando vimos lo impresionada que quedaba la competencia, hicimos unos 1.000 CD y los enviamos a nuestros amigos y contactos en la industria. Como si el destino lo quisiese, uno de esos "CD de Monolith" llegó a Microsoft y mucha gente quedó impresionada con lo que podíamos hacer con Windows 3.1. Se pusieron en contacto con nosotros y nos preguntaron si estaríamos interesados en trabajar para un proyecto "top secret" que estaban planeando para comercializar después de Windows 95. Ese pequeño proyecto top secret acabó llamándose "Direct X" y necesitaban un sampler/disco de demo. O sea, que Monolith se creó del amor a los juegos creativos y a la expresión técnica, de la amistad y la casualidad», añade.

Le pedí a Hall, de la misma manera que lo había preguntado a representantes de otras cuatro nuevas empresas, una sucinta descripción de la filosofía básica de su empresa. «Es doble. Lo primero, y lo más importante, es que no trabajamos para los demás; trabajamos con los demás», puntualiza. «Una empresa de software es su gente en un 100%. Debe serlo o no creará juegos al 100%. En Monolith esto se tiene en cuenta tanto como humanamente se puede. Nos esforzamos para orientar lo que



Rage of Mages, de Monolith, intenta unir juego de rol con estrategia en tiempo real.

producimos a las familias y fomentamos la participación tanto como podemos», asegura Hall.

«La otra parte de la filosofía, que complementa lo que ya he dicho, es que, hagamos lo que hagamos, debe ser divertido», afirma Hall, para quien «nuestros productos no deben ser segundo plato; ni tampoco el último programa, el más fantástico e increíble, pero que, para usarlo, necesites una CPU nueva y una nueva tarjeta 3-D. Sólo tienen que ser de alta calidad y divertidos de jugar. Aunque suene a locura, queremos que la gente sienta que está empleando bien el dinero cuando compra uno de nuestros juegos, que está comprando un buen trozo de diversión. Éste es nuestro plan de mercadotecnia. Puro y simple: proporcionar juegos de alta calidad y divertidos.»

El título que Monolith está a punto de sacar al mercado, Shogo, es una saga de acción en primera persona que lleva el estilo japonés anime a su mejor momento. Hall promete «dos modos de acción: a pie y motorizado, robots transformables, desmembramientos y desentrañamientos en abundancia». En opinión de Hall, «si te gustó Robotech o Neon Genesis: Evangelion, ¡este juego instalará una sonrisa en tu cara! También será el primer juego que utilizará el nuevo motor LithTech (antiguamente conocido como "DirectEngine") una vez finalizado y será, realmente, una maravilla en lo que respecta a los gráficos y la animación».

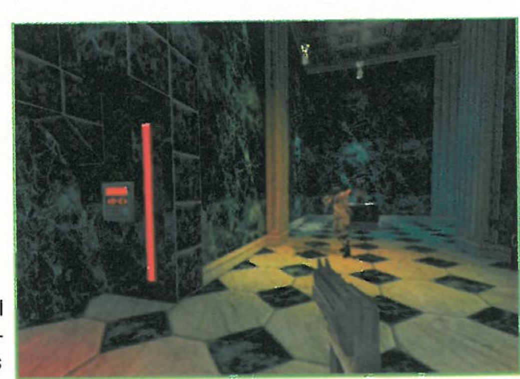
Un poco más lejano en el tiempo se sitúa un juego denominado Rage of Mages, que Hall considera que será la primera mezcla exitosa de un juego de estrategia en tiempo real y un juego de rol hecho y derecho. «Es como si WarCraft II se encuentra con Diablo en algún lugar de Ultima. El juego contendrá una gran cantidad de concienzudos detalles, que incluyen auténtico terreno en 3-D, fragmentos muy originales y más de 300 armas», describe.

Este punto de la entrevista es el momento para plantear la misma pregunta que a todo el mundo: ¿estamos viendo una revolución en ...?. Hall, después de pensarlo mucho, contesta con prudencia: «ésta es una industria en la que los avances técnicos de alta tecnología y los modelos de empresa cambian constantemente», reflexiona. «A medida que los juegos llegan a ser más y más avanzados técnicamente y los jugadores juegan con ellos en máquinas con cientos de configuraciones distintas, y con nuevos componentes disponibles cada mes, se está convirtiendo en algo prácticamente imposible comercializar un juego libre de errores al primer intento. Quizá le estoy dando a la gente el beneficio de la duda, pero creo que la imagen de unos tipos vestidos con trajes de Armani obligando a la distribución de juegos no terminados a punta de pistola ha terminado siendo un tópico», asegura Hall.

«Lo que sí sé es que los desarrolladores tendrán que cumplir con a sus calendarios de producción», afirma Hall. «Es esencial para cualquier negocio ser capaz de cumplir con sus compromisos de fecha. Esto se está convirtiendo en algo muy difícil de cumplir porque la tecnología siempre parece estar un paso por delante de ti. Con el tiempo, quizá, esto se corregirá y el problema se resolverá solo», añade.

En definitiva, ¿cómo se ve a si mismo en relación a la Gran Industria? Respecto a esto, Hall es agradablemente optimista. «A pesar de la creencia popular, esta industria todavía está abierta a los recién llegados», dice. «Monolith, gracias al trabajo duro y a una chispa de buena suerte, se las ha arreglado para salir de la nada, encontrar quien le dé apoyo, desarrollar títulos fuertes, encontrar gente con talento con los que trabajar, y está ahora en situación de empezar a lanzar sus propios juegos», insiste.

«Lo que esto significa es que, si quieres trabajar duro, tienes, por lo menos, una oportunidad en la lucha, y eso es todo lo que necesitas para conseguir algo en este mundo», plantea Hall. «Creo, y todos lo creemos, que Monolith dispone de una buena oportunidad para producir juegos que sean muy divertidos y que den beneficios a sus creadores. Si podemos hacer esto, nuestros esfuerzos colectivos nos serán devueltos en forma de felicidad para nosotros, números en negro en nuestras cuentas corrientes y reconocimiento por parte del público que utiliza los juegos», remata.



Blood 2:The Chosen utiliza el motor LithTech de Monolith, que la empresa también utiliza en Shogo: Mobile Armor Division. Los dos juegos exhiben un aspecto agradable...



a sabemos que el mundo puede ser desagradable. Por eso los redactores de Load Game estamos aquí, para aliviar tu sufrimiento. Aquí van algunos trucos y consejos para dulcificar tu experiencia con Descent: Freespace -The Great War, Mech Commander (1ª parte) y Unreal (1ª parte).



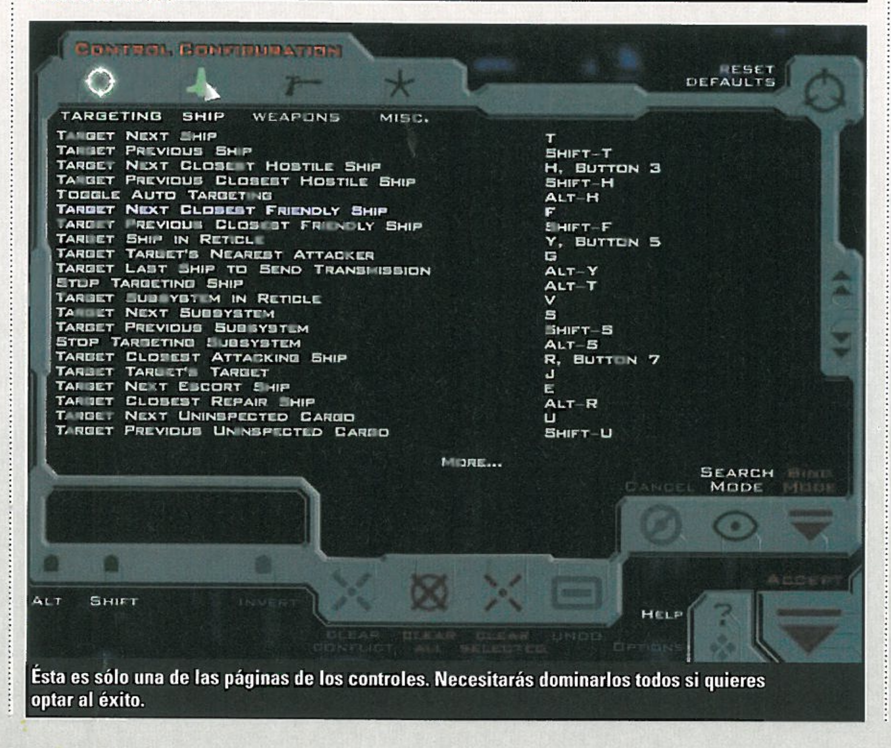
Descent: Freespace — The Great War

¡Aquí está el maestro estratega para ponerte en forma!

¡Bien, gusanos! ¡A formar! Hay una guerra y tenemos que ganarla. Y eso quiere decir que vosotros, niños de mamá, tendréis que espabilar, dejar de poner esas caritas estúpidas y dar a los Shivan su merecido.

Yo soy el encargado de poneros en forma. Ya hemos perdido demasiados buenos pilotos y, en honor a la verdad, vosotros no parecéis prometer mucho. Pero mis órdenes son convertiros en máquinas de matar. Y eso es justo lo que voy a hacer.

Ya sé que estaréis pensando «señor, odio los manuales de estrategia escritos desde el punto de vista de un sargento chusquero, señor». Pues mala suerte. Ya que habéis llegado hasta aquí, más os vale aprender.



Ésta es sólo una de las páginas de los controles. Necesitarás dominarlos todos si quieres optar al éxito.

Los fundamentos

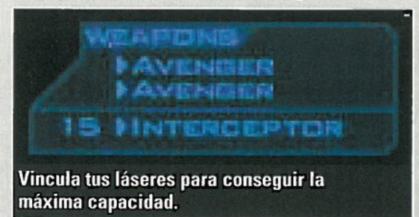
Lo más importante y fundamental para tener éxito en el combate es muy sencillo: aprenderse los controles. Si echas un vistazo a la ficha de referencia verás que hay una tonelada de órdenes que aprender para pilotar un GTA. Sí, con sólo agarrar la palanca puedes volar. Pero eso sólo te será útil durante las primeras misiones y al primer intento de enfrentarte a una nave importante te hará chatarra con tal rapidez que no llegarás ni a ver sus torretas.

Deberías intentar aprender todos los controles, pero concentrándote especialmente en los siguientes:

Aprende a rodar. Los controles clave son los keypad 7 y 9, pero si tienes un joystick con un eje giratorio, utilízalo. Incorporarlo a tu repertorio hará que seas un piloto mucho más eficaz. Es más fácil deshacerte de un perseguidor dando bandazos arriba y abajo que con simples giros. Rodar también te será práctico cuando te encuentres cara a cara con una nave de envergadura.

Si tu nave tiene más de una clase de armamento pesado —rayo o misil—, puedes vincularlos. Te recomendamos vincular las armas de rayos para una máxima eficacia, pero deja los misiles para las naves de combate y para encargarte de sus «subsistemas». Vincular misiles o bombas en esos casos puede ser un derroche, y cuanto menos tiempo pases recargando, más tiempo tendrás para hacer sufrir al enemigo.

Asegúrate de dominar los sofisticados sistemas de gestión de energía de las naves. La energía



Vincula tus láseres para conseguir la máxima capacidad.


Puedes cambiar el color verde por defecto de tu objetivo automático (HUD). Dado que algunas de las informaciones sobre los blancos y el radar son de color verde, quizás quieras cambiar el HUD a ámbar o azul.

generada por los reactores de los bombarderos Terran puede ser adaptada y canalizada hacia dos o tres sistemas: los motores, las armas y, cuando lo tengas, el blindaje.

Cuanta más energía desvíes a tus motores, la nave irá más rápida. Por otro lado, tus inyectores de combustible se recargarán más rápido. Cuando sea posible, mantén los motores a un nivel adecuado para igualar la velocidad del bombardero más rápido del enemigo. Hará que escapar sea más fácil y dependas menos de tu inyector.

Si aumentas la energía de tus armas, éstas se recargarán más rápido. Esto no influye en su capacidad de destrucción. Normalmente, puedes mantenerla bastante baja y utilizar la energía para otros fines. Incluso con una capacidad de destrucción modesta, tus armas se recargarán más rápido de lo que tardarás en utilizarlas durante el combate.

Al igual que tus armas, el blindaje se recargará con mayor rapidez si recibe más energía. Es aconsejable mantenerlo en su nivel de configuración por defecto a menos que vayas en persecución de una nave desarmada, en cuyo caso puedes proceder a su destrucción total. Si aparecen más, no te olvides de cargarlos rápido.

También posees un mayor control sobre el sistema de blindaje. Se divide en cuatro cuadrantes: proa, popa, babor y estribor. No pierdas de vista el readout (el esquema que indica el estado de blindaje de los cuadrantes de la nave) y cuando te den en un cuadrante, refuérzalo. Cuando vayas tras una nave importante, mantén el dedo sobre el botón del blindaje de proa, a menos que se trate de un bandido. En ese caso, alterna proa y popa hasta perderlo.

Disparar

Las misiones de entrenamiento te enseñarán los fundamentos de apuntar al blanco, pero hay mucho más por aprender. Sólo los controles de apuntar comprenden más de 20 mandatos distintos.

El método más sencillo es limitarse a pulsar la tecla T, pero de ese modo irás de nave en nave, amiga y enemiga, hasta completar el ciclo. La tecla H y el botón 3 del joystick apuntan a tu enemigo más cercano. Si vuelves a ejecutar ese mandato al instante, podrás completar el ciclo de los objetivos enemigos. Esto te permite localizar a un blanco específico. Aprende la técnica. Conócela. Vívela.

Apuntar a naves importantes es un proceso por etapas. Siempre puedes apuntar directamente a una nave, pero éstas son enormes. Generalmente, tus órdenes serán lograr su desarme, e incluso si te empeñas en destruirla, necesitarás un método mejor para poder hacerle un rasguño. Afortunadamente, los centros de control de varios subsistemas pueden ser seguidos de forma individual, así como su armamento. Puedes completar el ciclo de sistemas o torretas mediante las teclas S y K, respectivamente.

Y, por último, lo más importante. Aprende a utilizar el atajo de la interfaz para apuntar. Pulsa F3 en una misión para tener una referencia. Con esta ingeniosa



Adapta el consumo de energía a tus necesidades y mantén tus blindajes en activo.

Trucos para misiones específicas

Ángeles Vengadores

Tu escuadrilla debe desarmar una nave de transporte GTA robada, la Omega, en la que un desertor intenta escapar. Párala antes de que entre en el dique con la Rasputin. Tan pronto como se inicia la misión, apunta hacia los motores de la Omega e inhabilítalos. Luego te preocuparás de las armas. Haz que uno de tus hombres vaya tras la Rasputin, mientras el resto se ocupa de los bombarderos.



¡Victoria, dulce victoria! El cometa GTT va hacia la inhabilitada Omega.

Preparando el camino

Hay tres nudos formando un triángulo para esta misión. Quédate en el centro mientras las naves Vasudan llegan a uno de ellos y continúan hacia otro. Utiliza tu inyector para interceptar las naves enemigas y encárgate de ellas lo más rápido posible.



Es como jugar con Asteroids en 3-D. Mantén esas rocas alejadas de tu nave base.

interfaz, puedes apuntar a naves de gran importancia en cualquier momento con una tecla de función. Y no sólo eso. Puedes asignar grupos de naves a un mandato de teclado (hotkey), lo que acelerará la emisión de órdenes. Cuando pulsas una hotkey asignada a un ala, verás como toda ella queda resaltada en blanco en una de las naves. Si pulsas la misma tecla numerosas veces, tu blanco irá de nave en nave dentro de un mismo grupo.

Comunicaciones

Es absolutamente fundamental que domines los pormenores de la formulación de órdenes a tus hombres. Si necesitas desviar tu atención del objetivo automático (HUD) continuamente para mirar el menú de comunicaciones, lo tienes muy mal.

Hay una serie de atajos usando los mandatos del teclado «mayúscula + tecla» para cada una de tus órdenes. Te pueden ahorrar un tiempo precioso, lo que puede ser decisivo para la victoria o comportar la muerte segura.

Para emitir una orden de acción sobre otra nave, primero hay que apuntar hacia ella usando las *hotkeys* o el sistema automático para apuntar al blanco (el HUD). Apunta a la nave que quieres proteger, por ejemplo, o a la que quieres eliminar. Si te decides por una torreta o un subsistema específicos, apunta. Pulsa las teclas del atajo para la orden que quieres emitir y pulsa la hotkey para la nave o naves en cuestión.

Cuando ordenes a tus muchachos y muchachas algo que no implique a otra nave, como partir, formar, etc., primero debes introducir el atajo para esa orden y a continuación pulsar la *hotkey* de la nave o naves que correspondan.

La única vez que deberás deambular por el menú de comunicaciones será cuando no dispongas de una *hotkey* asignada para la nave a la que quieres dar la orden. El menú de comunicaciones sólo te frenará y te debilitará. Aprende a odiarlo y a evitarlo por todos los medios.

Estrategia de situación

Habrá tres situaciones que tendrás que afrontar continuamente: participar en escaramuzas, escoltar a una nave amiga y atacar a un crucero enemigo. Saber cómo desenvolverse en cada una de estas situaciones es de extrema importancia para tu supervivencia y tu capacidad de mando.

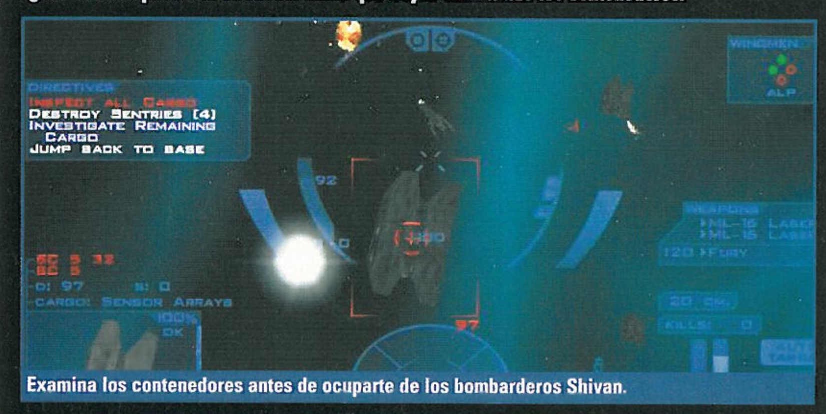
ESCARAMUZAS

Vigila a tus seis. Si eliges a uno, apúntale pulsando la tecla R. Mantén accionado el blindaje posterior, si es que tienes. Si viajas a alta velocidad, aminora la marcha tan pronto como puedas. El enemigo deberá disparar y fallará. Ahora será tu turno. A velocidades más bajas, acciona el inyector para ganar distancia y ponerte manos a la obra.

Cuando eres tú el agresor, sé juicioso con la velocidad. Los ordenadores de tus naves ajustan la velocidad constantemente para igualarse a la de tus objetivos si activas la función de Match Speed con la tecla M. Y permanece así hasta que la

La caja de Pandora

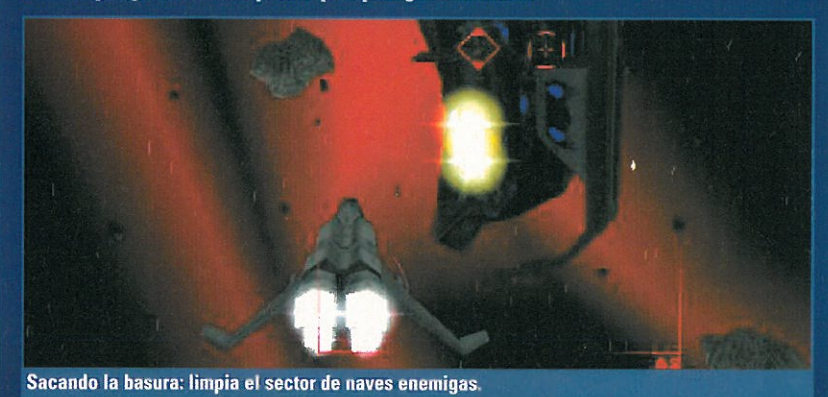
El objetivo es filtrar algunos contenedores de carga Shivan y obtener las armas automáticas que los protegen. Pero esta misión es una trampa. Los bombarderos Shivan en masa destruyen la mayor parte de los contenedores. Llega hasta allí rápido y ordena a tus fuerzas que te cubran. Ignora cuanto pase a tu alrededor hasta que hayas examinado los contenedores.



Examina los contenedores antes de ocuparte de los bombarderos Shivan.

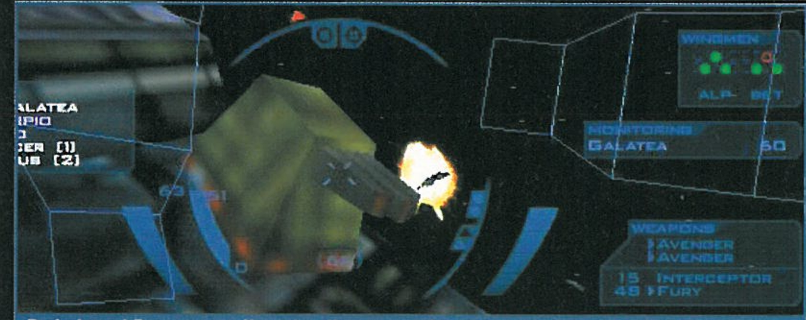
Donde se atreven las águilas

Estás a punto de atacar un depósito en un asteroide periférico. Tu objetivo es destruir las naves de transporte enemigas Gemini y cualquier otra nave enemiga. Hacia el final de esta misión, aparece una oleada de naves enemigas cerca del nudo de anclaje de tus naves de carga. Ten cuidado y llega allí lo antes posible para proteger a tus naves.


Sacando la basura: limpia el sector de naves enemigas.

Tenderizer [«ablandador»]

En esta misión hay muchas sorpresas. De nuevo estarás escoltando a la Galatea. Al principio, tus órdenes consistirán en inspeccionar algunas armas cerca del nudo de amarre. Vigila. Abrirán fuego sobre ti cuando estés inspeccionando la primera mientras aparecen las naves Hammer of Light. Elimínalas todas con rapidez, pero no utilices tus misiles de intercepción, que te harán falta para hacer frente a otras oleadas de naves enemigas en misiones kamikaze.



¡Están locos! Para a esos pilotos kamikaze antes de que se estrellen contra la Galatea, como le ha pasado a éste.

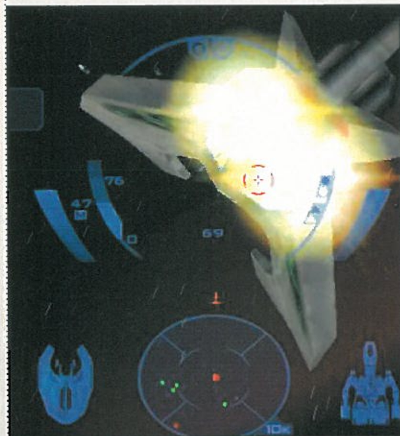


Mientras la GTA adquiere nuevas armas y otra tecnología, recibirás instrucciones entre las misiones. Deberías perder algún tiempo inspeccionando las novedades de la «sala de tecnología».

desactivas o hasta que destruyes la nave enemiga. Esta función de Match Speed es uno de los controles de combate más prácticos que jamás se hayan aplicado a una nave de combate espacial.

Por supuesto, algunas naves enemigas serán más rápidas que las tuyas y no podrás igualar su velocidad. En ese caso, utiliza tu inyector presionando y manteniendo pulsado el tabulador. Pero suéltalo al acercarte, de lo contrario fallarás el disparo y le dejarás situarse detrás de ti.

Utiliza los misiles cuando necesites destruir con rapidez, de lo contrario intenta emplear los rayos láser. Si sufres graves daños o estás en inferioridad numérica, te alegrarás de haber conservado las armas pesadas. Nunca confíes en poder rearmarte. Es estupendo si puedes hacerlo, pero no siempre es conveniente.



La pequeña M que hay cerca de tu indicador de velocidad quiere decir que estás igualando la de tu objetivo, lo que te permitirá mantenerte pisándole los talones.

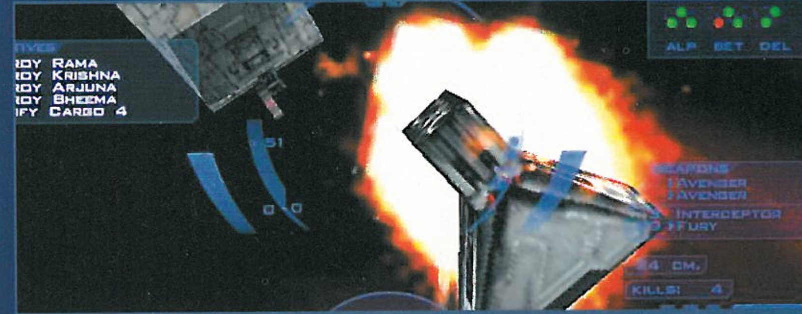
ESCOLTA

Nunca te alejes demasiado de una nave a la que se supone tienes que proteger, aunque el enemigo se halle muy lejos. Intenta interceptar al enemigo a unos 1.500 clics de la nave que defiendes. De este modo, te hallas a una distancia suficiente para prevenir cualquier ataque, pero no estás lejos como para no poder regresar con rapidez.

Si cuentas con mucho apoyo, no abuses de la orden de protección de una nave («*Protect my target*»). Esto funciona de maravilla si la nave que estás escoltando es pequeña, como una

Juegos blindados

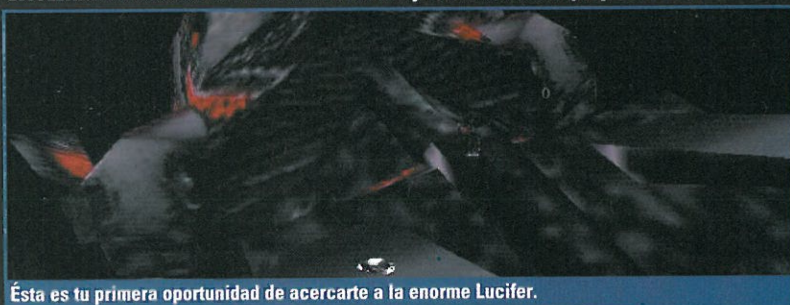
Tras la última misión, recibirás tus órdenes inmediatamente. Debes investigar el destructor Shiva Eva. Pero las cosas no salen como planeaste. La Eva sale disparada al principio de la misión dejando algunos contenedores de carga. Recibes órdenes de protegerlos y, de repente, la zona se llena de fuerzas enemigas. Ocúpate de eso. Al final de la misión, naves de transporte amigas aparecerán para recoger los contenedores de carga. Mantén la distancia, no sea que dos de ellos provoquen una explosión en el muelle de transporte.



¡Es una trampa! Sal de ahí cuando tus naves de transporte lleguen con los contenedores de carga.

Judas

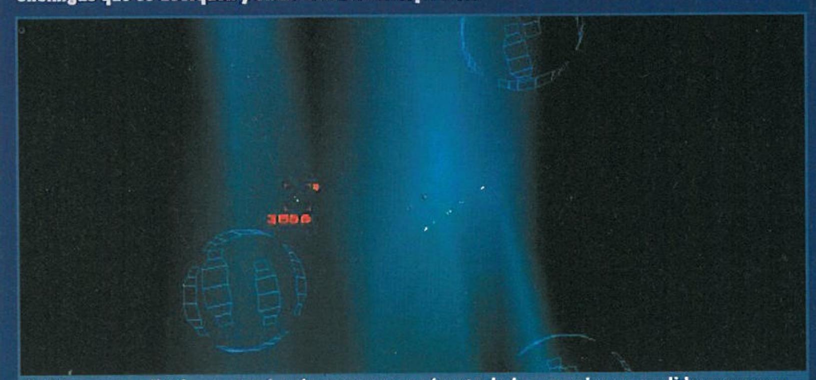
Estás volando junto a una nave Shivan capturada durante una misión de escolta. Tu dispositivo warp no funcionará hasta el final, así que, si acabas participando en la acción, morirás. Necesitas examinar las naves enemigas a medida que aparezcan. Hay tres patrullas enemigas que debes mantener alejadas para poder observar sus rutas. Mientras continúas examinando las naves, utiliza las *hotkeys* para apuntar al blanco y seguir a las patrullas enemigas. Prepárate para correr de lo lindo cuando aparezca la Lucifer. Recibirás órdenes de introducirte en su zona de bombarderos, pero no será posible. Limítate a examinarla y lárgate. Probablemente, te descubrirán. No intentes luchar. Limítate a evitar que te maten hasta que puedas salir.



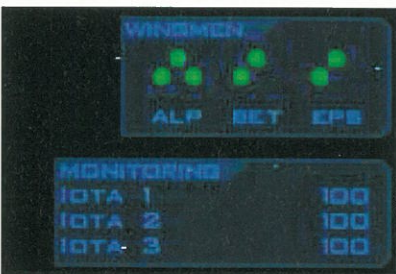
Ésta es tu primera oportunidad de acercarte a la enorme Lucifer.

Éxodo

Tres nudos de amarre forman un triángulo para esta misión. Permanece en el medio mientras las naves Vasudan llegan a un nudo y a otro. Utiliza tu inyector para interceptar las naves enemigas que se acerquen y elimínalas lo antes posible.



Quédate en medio de esos nudos de amarre y encárgate de los enemigos a medida que vayan llegando.



No sólo puedes controlar a tus hombres a simple vista, sino que también puedes hacer un seguimiento de las naves que elijas de la lista de escolta.



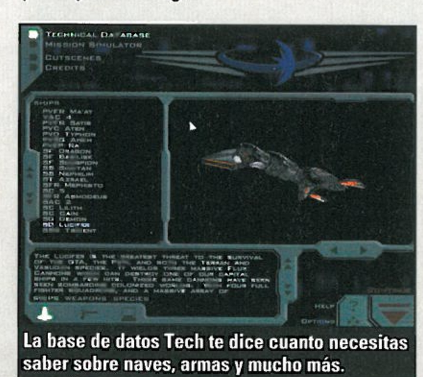
Tu trabajo consiste en proteger este crucero, así que no lo pierdas de vista.

«de escape» (escape pod) o de «transporte» (cargo container); sin embargo, si la nave que debes proteger es de gran tamaño, distribuye tus aviones alrededor de ella y asigna tus bombarderos a enemigos específicos. Evita que tus aviones se concentren a un lado de la nave amiga mientras el enemigo se aproxima por el lado desprotegido.

ATAQUE DE NAVES ENEMIGAS

Cuando atacas una nave enemiga, nunca te aproximes en línea recta. Intenta un zigzag para evitar que se alineen contigo hasta acercarse demasiado. Utiliza las teclas de la torreta para saber dónde se halla el peligro. Si es posible, desarma la nave enemiga antes de rematar. Si no, utiliza la superestructura en su contra. Muchas veces, podrás esconderte de una torreta escudándote en algo. Mantén tu posición relativa a la nave enemiga y dispara contra cualquier subsistema que intentes destruir. Pero no te confíes y mantén los ojos abiertos.

Utiliza las naves a tu mando para tu propio beneficio. Haz que algunos se ocupen de los bombarderos enemigos mientras los demás se encargan de las torretas y subsistemas de la nave principal enemiga.



La base de datos Tech te dice cuanto necesitas saber sobre naves, armas y mucho más.

Omega negra

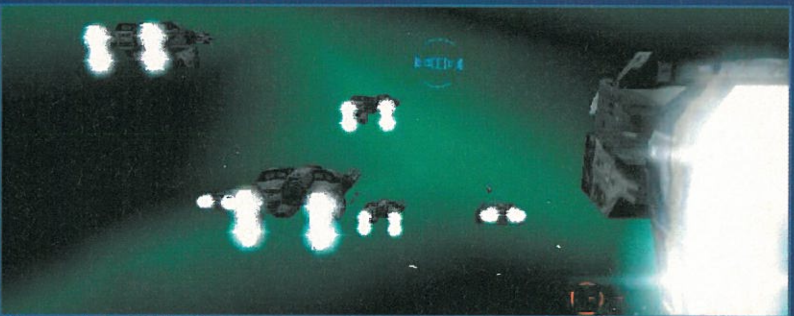
Es difícil. Tu trabajo consiste en proteger a dos naves de transporte, Omega 1 y 2, y la mejor forma de hacerlo es encargarse de una nave llamada Anvil. Haz que tus fuerzas Alpha formen y se dirijan a la Anvil. Necesitarás empezar al momento porque tienes que recargar tus bombas Tsunami un par de veces. Haz que las fuerzas Beta te cubran y deja instrucciones para que el grupo Gamma proteja una de las Omega. Mientras una de las dos lo consiga, tu misión estará cumplida. Sigue machacando a la Anvil. No tienes tiempo de ocuparte primero de las torretas, así que ten cuidado.



No es fácil encargarse de la Anvil, pero te gustará.

La gran cacería

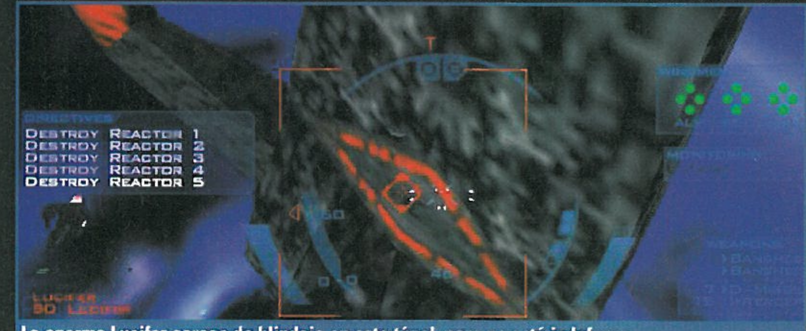
Vístete de combate, sube al bombardero y carga las bombas Tsunami o Harbinger. Las necesitarás para la próxima misión. La Bastion no logrará llegar al nudo de amarre para ocuparse de la Lucifer, así que no esperes más. Emite una orden de formación a todos los bombarderos y dirígete al nudo de amarre. Aparecerá una nave enemiga entre las tuyas, pero no ataques. Gira 90 grados hacia arriba y pisa el inyector. Cuando tengas pista libre hacia el nudo de amarre, ve hacia allí. Sigue emitiendo órdenes de formación durante esta misión.



Tú y tu pelotón debéis llegar a ese punto de amarre cueste lo que cueste.

Lucifer

Haz que todas las fuerzas, menos la Delta, ataquen. Asigna todas las naves Delta a un reactor distinto para despegar y guarda uno para ti. Puesto que hay una espera de tres segundos desde el lanzamiento de una bomba hasta el próximo lanzamiento, tendrás tiempo de ocuparte de los bombarderos enemigos. No los ignores. En este túnel careces de blindaje. A medida que las naves Delta acaban con sus reactores, haz que vengan a ayudarte. Acércate y no te preocupes por apartarte cuando la Lucifer se eleve. Eso ya se ha tenido en cuenta en una escena anterior.



La enorme Lucifer carece de blindaje en este túnel, pero no está indefensa.

Mech Commander, 1ª parte

De buena tinta...

Mechs destrozados y ardiendo, el enemigo estrechando el cerco, pilotos heridos y muertos... ¿quién podrá salvarte? Nadie, excepto FASA Interactive, que ha diseñado y construido el juego. Por suerte, podemos echarte una mano con esta guía fundamental para la primera campaña. El próximo mes volveremos con más.

Las interrupciones al principio de las misiones contienen más instrucciones concretas que las posteriores, ya que, cuantas más misiones completes, se supone que mejor te van a ir las cosas. Estas descripciones también representan el mínimo necesario para ganar. En la mayor parte de las misiones, hay almacenes y depósitos que contienen valiosos objetos que merece la pena recuperar. Estas fuentes de abastecimiento son generalmente ignoradas en las victorias fáciles. Sin embargo, una vez hayas dominado una misión, juégala de nuevo y emplea unos minutos en buscar los bonus.

OP1 – Misión 1

MISIÓN. Libera los campos de trabajo Alpha y Beta y destruye la base Garrison que controla la zona.
ESCOGER EL EQUIPO. Elige los tres Mechs iniciales y los tres mejores pilotos. Coloca al mejor piloto en el Firestarter. Tienes la opción de despojar a uno de los comandos de sus SRM Packs y sustituirlos por cuantos LRM Racks puedas colocar.
PLAN DE BATALLA. Todos los Mechs empiezan en el Force Group 1. Si has equipado algún comando con LRM Racks, colócalo en el Force Group 2. Selecciona todas las unidades y dirígete al nordeste hasta alcanzar la carretera. Sigue por la carretera hacia el sur. Un grupo de carros de combate te está esperando. Ordena a tus unidades el ataque desde medio alcance y haz que sigan moviéndose (los objetivos estacionarios son más fáciles de destruir). Cuando hayas destruido los carros de combate, sigue por la carretera hacia el este hasta Camp Alpha (objetivo nº 1). Destruye la torreta de la entrada desde corto alcance. DEJA ESCAPAR AL CAMION DE ABASTECIMIENTO DE COMBUSTIBLE. Es una buena bomba móvil y te resultará muy útil más adelante. Ahora selecciona Force Group 1 y ordena el ataque de la Torre de Gas Natural y del Campo HQ.

Hecho esto, mueve tus fuerzas con rapidez hacia el objetivo nº 2. Utiliza la opción «Run» para mover todas tus unidades. Acércate a la base desde el oeste. Avanza despacio y destruye la torreta que protege la base en cuanto la tengas a la vista. Ahora espera al camión de suministro de combustible. Deja que entre en la base por delante de ti y síguele a una distancia de cuatro camiones. Por los sensores, verás al comando enemigo que empieza a avanzar hacia ti. Cuando el Mech se cruce con el camión de suministro, sigue adelante y dispara. Limpia el resto de la base destruyendo los tres edificios Garrison.

Pon rumbo sur-sureste hasta encontrar una carretera. Síguela hacia el norte a través de la ciudad. No abandones la carretera hasta que estés al sureste del objetivo nº 3. Ahora, rumbo noroeste, avanza hacia el objetivo. Despacio. En cuanto puedas ver al Mech Uller enemigo que vigila el campo, ordena a todas las unidades que ataquen haciendo clic sobre el Uller (cada piloto hallará su propia distancia de tiro óptima). Fíjate sobre cuál de tus Mechs dispara el Uller. Coloca a los otros dos Mechs detrás del Uller. Mantén esa posición hasta destruirlo. Acaba con el edificio del cuartel general. Misión cumplida.



MISIÓN 1: ¡Ten cuidado! Las unidades que tengas cerca de la torre de gas natural se quemarán cuando ésta estalle. Manténlas a una distancia de seguridad de las explosiones.


MISIÓN 2: Un desafío: lanza un ataque de artillería que alcance al comando enemigo pero deje intacto el establo prisión.

OP1 – Misión 2

MISIÓN. Rescatar a los pilotos capturados que están prisioneros en una especie de establo improvisado. El batallón te facilita un APC para su transporte. Debes conservar el APC para ganar la misión.
ESCOGER EL EQUIPO. Si pudiste conservar el Uller de la misión anterior, utilízalo. De lo contrario, repara y utiliza los Mech de la misión 1, pero no equipes el Firestarter con todas sus armas.
PLAN DE BATALLA. Tus unidades y el APC van a parar a un bosque. Emplea el Firestarter para quemar el bosque que te separa de la carretera y dirígete hacia el sur. Las unidades enemigas saldrán de una base del norte para dirigirse hacia el sur. Destrúyelas a medida que vayas topándote con ellas y procura que ninguna unidad enemiga te sorprenda. Más adelante hay un tanque enemigo. Persíguelo ordenando a tu Firestarter que se coloque frente a él. Mantén a los otros Mech con el APC.

Si no logras atrapar al tanque en la carretera, bloqueará el puente. Cuando se pare, destrúyelo. Apresúrate a cruzar el puente. Ahora comprueba tu mapa táctico. Si hay un sensor rojo (unidad enemiga) rodeado por un círculo (radio del sensor) dirigiéndose al sur, es que

has tardado demasiado y un Hollander II enemigo se aproxima con peligro. Si no topas con un Hollander II, ordena al Firestarter que destruya el puente. Si ves un Hollander II, no hay tiempo que perder. Destruye el puente con un ataque de artillería.

Ahora dirígete al sur hacia un campo enemigo vigilado por dos tanques. También hay un HQ Vehicle que se mueve a medida que te aproximas. Envía al tanque J. Edgar a Medium Range (sobrepasando el tanque) y a los demás contra el Strike Missile Tank, acercándolos al máximo dentro del mínimo alcance de los LRM del tanque. Cuando hayas eliminado los tanques, persigue el HQ Vehicle y captúralo.

El mapa táctico muestra la ubicación del establo prisión. Desplázate sobre el campo de batalla donde se hallan el establo y los dos comandos que lo vigilan. Sin dañar el establo, utiliza la artillería para mermar sus fuerzas. Haz que tus unidades avancen por la carretera y al este hacia los establos. Aproxímate lentamente con el Firestarter (por su PPC) o el Uller capturado (por su protección) a la cabeza. Aborda a los comandos por los flancos como hiciste con el Uller en la última misión. Observa el APC por si pudiera surgir algo.

Cuando hayas destruido los comandos, utiliza el APC para capturar el establo. Dirígete al norte-nordeste hacia el punto de extracción. ¡CUIDADO! Si has tardado demasiado, el Hollander II puede haberse acercado desde el norte y utilizará su rifle Gauss a larga distancia. Haz QUE TUS MECHS SE ACERQUEN CUANTO PUEDAN (pero cuidado, el rifle Gauss también sirve para ataques en distancias cortas. Cuando hayas logrado situar el APC y tus Mechs supervivientes en el punto de extracción, habrás concluido la misión.

OP1 – Misión 3

MISIÓN. Un Mech ECM amigo ha sido capturado tras de las líneas enemigas. Localízalo y escóltalo a una zona segura.

ESCOGER EL EQUIPO. Si eres listo, la capacidad de destrucción no será el factor determinante. Si te encanta enfrentarte a todo (aunque no sea necesario), procura elegir un centurión en el inventario del batallón.

PLAN DE BATALLA. Desde el punto de inicio, emprende la marcha rumbo al norte siguiendo la carretera. Vigila tus sensores: hay un grupo de tanques ligeros de asalto patrullando al norte de un pequeño depósito de combustible. Si puedes, utiliza los depósitos de combustible para destruir los tanques. Cruza el puente y gira hacia el norte. Hay una colina desde la que podrás observar una gran parte de la zona. Lanza algo de artillería sobre el par de comandos estacionados cerca de una zona de bosque. Observa los movimientos de un vehículo patrulla cercano durante unos minutos y pon rumbo norte-noroeste cuando se abra un hueco. Puede que tengas que enfrentarte a unos cuantos tanques de ataque con misiles, pero eso no debería ser problema alguno si te mueves con rapidez. El Raven se halla sobre una pequeña elevación al borde del mapa y se potencia a medida que te acercas.

Dirígete al este hacia el río y continua hacia el sudeste. Al llegar a la intersección entre la autovía y un camino de tierra, sigue éste último, pero quédate en su lado sur el máximo tiempo posible (principalmente, a lo largo del lado norte del bosque). Si estás demasiado al norte, los sensores de los comandos podrán captarte, pero el mecanismo ECM del Raven debería cegarlos. Cuando la línea del bosque vire hacia el sur, síguela, pero quédate en el lado este del camino de tierra. Cuando alcances el agua, sigue por su lado este hacia el sur por la línea de la costa.

Avanza con lentitud a medida que vayas encontrando una serie de bases de campo vigiladas por torretas. Cuando hayas dejado atrás las bases, avanza por la autovía con rumbo sudoeste.

Continuando en la misma dirección, percibirás el rastro de un sensor hacia el sur. Es un Smoke Jaguar Mad Cat Heavy OmniMech que puede perjudicarte seriamente. Te recomendamos que continúes paralelamente al camino por su lado oeste. El equipo ECM del Raven debería bloquear la visión del Mad Cat, a menos que te halles demasiado al este. Observa el círculo del sensor del Mad Cat. Si disminuye, es que viene a por ti. En ese caso, lanza un ataque de artillería sobre los depósitos de combustible cercanos al puente antes de que pueda cruzarlo. Probablemente lo matarás, pero tendrás que rematar la faena. Si todo se descontrola y eliges entrar en combate, manténte tan cerca del puente como puedas y ¡mucha suerte!

Prosigue por la autovía y destruye al tanque que tienes frente a ti. Sitúate en el punto de extracción para concluir la misión.



MISIÓN 4: Cuando subes a la colina que hay al otro lado del río, puedes ver la base enemiga y dirigir tu artillería contra sus estructuras clave. Recuerda que debes proteger tu campo base provisional.



MISIÓN 3: El Raven está a la espera de que lo rescates. Su equipo ECM resultará muy valioso en las próximas misiones.



MISIÓN 3: ¿Puedes hacerlo? Consigue que un Mech ligero cruce el puente antes de que el ataque aéreo lo destruya. ¿Por qué? Pues porque serás un genio si lo consigues.

OP1 – Misión 4

MISIÓN. Un pequeño puesto del clan ha sido elegido como objetivo a destruir. Elimínalo a la vez que proteges tu propia base temporal.

ESCOGER EL EQUIPO. Si no tienes un centurión ni cualquier otro Mech, elige uno del



MISIÓN 5: Coloca algunas minas aquí para frenar a los Saracen. Asigna el vehículo colocador de minas al Force Group 4.

Inventario. Si pudiste conservar el Mad Cat de la última misión, considérate afortunado.
PLAN DE BATALLA. El enemigo se acercará a tu base, así que pon rumbo norte y oeste. Destruye el tanque Saracen. Hecho esto, ve hacia el este hasta hallar una autovía que va del sudoeste al nordeste. Cuando llegues a la población, cambia el rumbo al sudeste. Observa tus sensores y permanece al norte del Uller enemigo que se presentará primero. Alcanzarás una colina. Sube. Desde la cima, tus fuerzas podrán ver parte de la base enemiga que debes atacar. Utiliza tu artillería para destruir el generador de energía y el vehículo Barrack (con ello destruirás a las tripulaciones de todos los vehículos). A continuación, prosigue hacia el norte para interceptar un grupo de Saracens y evitar que alcancen tu base.

Cuando los hayas destruido, dirígete al sudoeste de la colina. Hay un Uller vigilando un puente que tendrás que cruzar. Mátalo. Al cruzar, te toparás con varios carros armados. Encárgate de ellos.

Puesto que has destruido el generador de energía, las torretas de la base están inhabilitadas. Ataca la base utilizando los Mechs que tengan LRM para alcanzar a los Striker y demás tanques de la base y los otros Mechs para volar la verja. No hagas estallar los depósitos de combustible porque con eso destruirías algunas cajas que contienen material que puedes capturar. Otro Uller se acercará. Mátalo. Cuando estés en la base, captura las cajas para conseguir el material que contienen y destruye el edificio de administración. Ahora puedes retirarte a tu base y punto de extracción. Puedes toparte con un Striker o un J. Edgar durante tu retirada, pero ocuparte de ellos no debe suponer problema alguno.

OP1 – Misión 5

MISIÓN. Los Jaguar han descubierto la ubicación de una célula de resistencia aliada. Debes proteger las dos granjas en las que se ocultan.
ESCOGER EL EQUIPO. Quédate con un vehículo para colocar minas y todo el armamento de largo alcance que puedas. La velocidad no es importante.
PLAN DE BATALLA. Coloca un Mech rápido en el Force Group 3, el grueso de tus unidades en el Force Group 1 y el vehículo colocador de minas y el resto de los dispositivos en el Force Group 2. Envía al Mech de Force Group 1 hacia el norte. Sigue esa carretera hasta alcanzar la línea del ferrocarril. Cruza la vía del tren y dirígete rumbo este-sudeste hacia la granja que hay más al oeste. Desde aquí, podrás ver una larga franja de la zona que te permitirá descubrir a varios Mech mucho antes de que te alcancen. Si puedes, utiliza tu artillería para destruirlos mientras se acercan.

Si el colocador de minas no se halla en su propio grupo, asígnalo al Force Group 4. Ordena la colocación de minas al sur a lo largo de la carretera (de este modo, te encargarás de algunos tanques que llegarán más adelante). Cuando llegues hasta el límite del bosque al noroeste, deja de colocar minas y dirígete hacia la carretera que atraviesa los árboles, al sudoeste de la granja. Haz avanzar el vehículo que coloca las minas a toda velocidad por la carretera hasta pasar el punto de intersección con otra carretera. Hazlo girar y coloca minas por todo el camino de vuelta hasta llegar al punto medio entre el final del bosque y la granja. Esto se encargará de los Saracens que atacarán la carretera. Ahora envía el vehículo colocador de minas a la granja oeste.

Envía al Force Group 1 a la granja oeste, pero deja un Mech ligero tras de ti para proteger a la granja este en caso de que aparezcan los Saracen. Cuando los hayas destruido, envía al Mech hacia la otra granja.

Empieza a colocar minas al sur de la granja y al este del campo. Coloca tantas como puedas antes de que el enemigo se acerque por ahí. Aleja el colocador de minas a toda velocidad y llévalo al noroeste de la granja cruzando el campo. El enemigo intentará destruir los establos, así que encárgate de los agresores lo más rápido posible.

Cuando hayas terminado con la primera oleada, utiliza el colocador de minas para sembrar de explosivos el camino a través del bosque en la parte noroeste de los campos. Mina una breve distancia en el lado más lejano del camino, hacia el norte, y después prosigue en diagonal a medio camino de regreso a la granja. Cuando lo hayas hecho, dirígete al norte hacia el lado nordeste del campo y empieza a minar ese camino para interceptar los LRM que se acerquen por ese lado.

A partir de este momento, la suerte está echada. Muchas unidades enemigas terminarán destruidas por las minas. Deberás acabar con el resto directamente. Si es necesario, utiliza la artillería. Y recuerda, a la menor oportunidad, destruirán los establos. La misión concluye cuando hayas destruido a todas las fuerzas enemigas atacantes.

OP1 – Misión 6

MISIÓN. Los Jaguar controlan una posición fortificada en la Zona Industrial Kaio que debes despejar para que tus fuerzas puedan avanzar.
ESCOGER EL EQUIPO. Puedes ganar esta misión con los Mechs pesados y sus armas de medio y largo alcance, o bien con los Mechs ligeros, que pueden desplazarse con mayor rapidez.
PLAN DE BATALLA. No vayas directamente por el medio. Ve hacia el oeste del punto de inicio y muévete hacia el norte por la línea de la costa. Ábrete camino a través de los muros de la base. Te hallarás frente a una serie de vehículos más pequeños, SRM Carriers y tanques ligeros J. Edgar. Seis Firestarter en avance se aprestan al ataque.

La siguiente táctica puede darte buenos resultados para enfrentarte a un grupo de Firestarters. Concentra todo tu armamento en un solo Mech. Si cae, cambia los objetivos. Si su barra de estado se reduce a unos pocos píxels rojos, cambia los objetivos. Cuando desaparezca la amenaza para cuantos Mechs sea posible, empieza tu turno para acabar con ellos. O bien concentra el fuego hasta aniquilarlos. Tú eliges.

Los Firestarter se retirarán hacia una catapulta que coordina la defensa. Déjalos ir hacia el noroeste. Hay varios almacenes que contienen material de gran valor. Cuando los hayas capturado, dirígete hacia la catapulta. Abre fuego con armas de largo alcance y apresúrate a neutralizar sus armas. La misión termina al destruir la catapulta.



MISIÓN 6: Este tipo se cree que es «el rey de la colina», pero, si le acosas, sus misiles de largo alcance no le servirán de nada.

Unreal, 1ª parte

¡Deja ya de mirar esas bonitas imágenes y empieza a jugar!

¿Estás afligido por culpa de este juego tridimensional de Epic MegaGames? No te preocupes. Aquí estamos para ayudarte y acompañarte por los primeros 8 niveles del juego. La conclusión saldrá en el número del próximo mes.

El torbellino

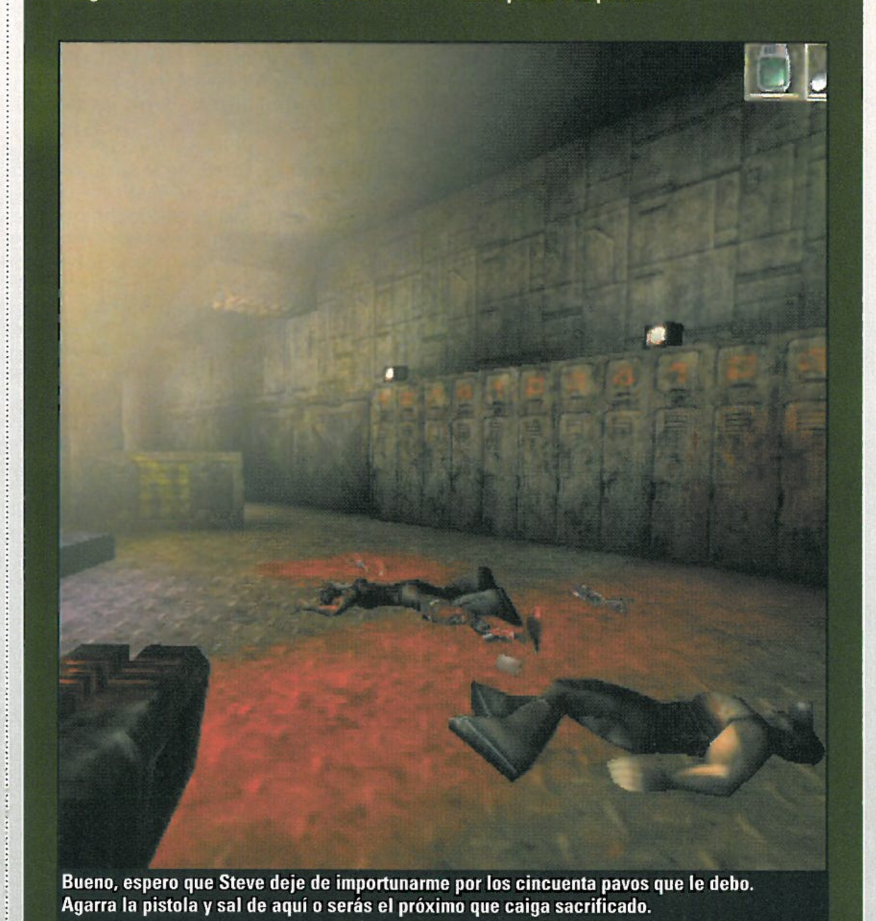
NIVEL 1

Al inicio de Unreal, te hallas solo a bordo de una nave prisión con los cuerpos de tus camaradas sacrificados. Tu salud está en un peligroso 12%, así que podría ser una buena idea utilizar los vendajes de las celdas para elevar los niveles de tu resistencia. En el bloque inferior de celdas hay un largo pasillo. Entra y hallarás un interruptor oscurecido.

Ve hacia el ascensor. Entra por el conducto del aire y llega hasta el puente. Dale al Capitán tus mejores recuerdos y dirígete hacia la armería. Puedes obtener el traje de kevlar si permaneces saltando bajo el botón del techo.

Regresa por donde llegaste y continúa hacia el laboratorio médico hasta llegar a una puerta. Espera a que terminen con tus colegas. Ahora entra y toma la Pistola de Dispersión.

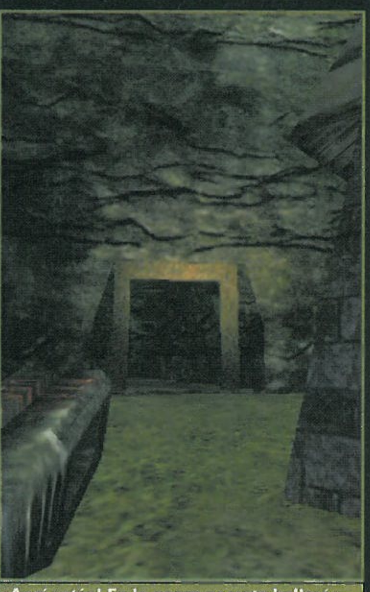
Haz una parada en la primera estación de auxilios para conseguir un pack de salud y prosigue a través del ventilador roto. Acciona la palanca, súbete al elevador que hay a la izquierda hacia la salida de emergencia. Rompe el cristal y salta por la compuerta.



Bueno, espero que Steve deje de importunarme por los cincuenta pavos que le debo. Agarra la pistola y sal de aquí o serás el próximo que caiga sacrificado.

La cascada de Lyleve

NIVEL 2



¡Aquí estás! En la cueva secreta hallarás ítems en abundancia.

Dirígete hacia el claro fuera de la nave y sigue hacia el pueblo donde podrás encontrar un AutoMag, destellos y salud en los edificios. Toma municiones del fondo del estanque y de la proa. Pasa por el cráter de popa y ve hacia los tablones de madera. Gira a la izquierda y dirígete al complejo minero.

Avanza despacio hasta que aparezca el primer monstruo y regresa hacia el claro para obtener más espacio de maniobra (y para evitar al segundo monstruo que irrumpirá por una puerta de madera). Mátalos a los dos y entra en la mina. Entra por la puerta de madera hacia la derecha y utiliza el ascensor. Un pasillo lleva hacia una zona exterior de fruta curativa de los Nali (y un monstruo, ten cuidado), y el otro te conduce a una pequeña casa al otro lado de la cascada. Saquea la casa en busca de provisiones (toma la linterna), ve hacia la parte de atrás donde está la mina oscura y deshazte de esa especie de criatura con púas que hay colgando del techo. Ábrete camino hacia el complejo minero, matando a cualquier otro bicho que se cruce en tu camino. Una vez fuera, salta hacia la plataforma para tomar otro AutoMag y dirígete hacia el mismo lugar donde te enfrentaste a los monstruos. Hay otro ascensor que sube al final del pasillo. Súbete a él y luego toma el segundo ascensor. Elimina al monstruo que hay al final del pasillo. Si quieres un chaleco de asalto, empuja la caja hasta el borde del pasillo y súbete a él como si fuera una escalera para alcanzar la verja. Ahora, simplemente, salta sobre el chaleco. Ve hacia fuera y sal por las puertas rojas para proseguir.

La mina de Rrajigar

NIVEL 3

Cuando hayas alcanzado el claro rojo, elimina al monstruo que merodea por la puerta de la izquierda. Dirígete hacia la zona iluminada de rojo a la derecha de la estancia y enciende tu linterna. Hay una pequeña cueva que esconde un chaleco antibalas que te irá muy bien. Pasa por debajo de la señal que dice «Force Field Control Unit» («unidad de control de campos de fuerza») y sube al ascensor.

Echa una mirada desde detrás de la formación rocosa y elimina a la criatura de las púas. Continúa por el pasillo mal iluminado (sin prestar la menor atención a los cadáveres que hay por el suelo) hasta llegar a la estancia del campo de fuerza. Acciona ambos botones.

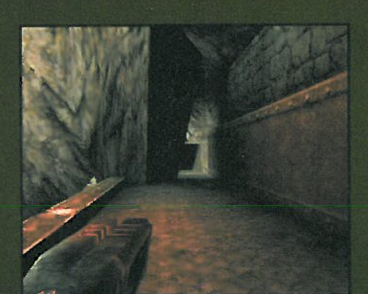
Regresa por el mismo camino. ¡Otra vez las luces! Encárgate del guerrero Skaajr y vuelve al elevador, matando todo lo que se interponga en tu camino. Entra por la otra abertura hacia las cuevas y al pasillo naranja. Espera a que paren los terremotos antes de entrar en las cuevas. Mata al Skaajr de la derecha y sigue al Nali hasta una zona secreta donde podrás adquirir un Stinger. Continúa hasta encontrar una laguna de lava sobre la que hay un puente improvisado. Salta y acciona el botón rojo para elevar el puente.

Sigue andando por la mina hasta encontrar otro Skaarj y haz estallar las cajas de Tarydium para entrar en una sala de control. Deshazte de los malos y acciona el interruptor frente a los paneles. Dale a las cuatro flechas de la columna del centro y cárgate al Skaarj que ha entrado. Las dos puertas dan a un ascensor. Sube. Quédate a la derecha, mata al Skaarj y continúa andando y disparando hasta que llegues a la altura de una manecilla roja. Dale la vuelta y sube con el ascensor. Cruza el puente de madera. Al llegar a los recipientes de almacenamiento elimina al Skaarj y sigue al Nali hasta llegar a un puente que cruza un río de lava. Si intentas cruzarlo por el centro se romperá, así que crúzalo pegado a uno de sus lados. Si te sientes ágil, puedes cruzarlo de un salto hasta alcanzar la zona segura.

Pasa por el otro puente del mismo modo y entra en la sala de las calderas matando al Skaarj. Prosigue hasta llegar a un puente con dos luces rojas arriba. Ve hacia la derecha y pon el ascensor en marcha, pero ten cuidado con el monstruo que va dentro. Sube.

Éste es un buen punto para guardar tu juego. Quédate a la izquierda y continúa disparando a tu izquierda mientras corres por la pasarela para que no te atrape el ventilador. Rompe el cristal y pulsa los tres botones amarillos. Regresa por el mismo camino. La puerta que hay bajo las luces rojas debería estar abierta ahora.


Dispara contra el botón rojo con tu arma AutoMag y el puente se elevará.


Otro secreto. Utiliza tu linterna para investigar por esta cueva. Encontraras blindaje.


Pulsa los cuatro botones en los lados de la columna y prepárate para eliminar a los guerreros Skaarj que entren.

Las profundidades de Rrajigar

NIVEL 4

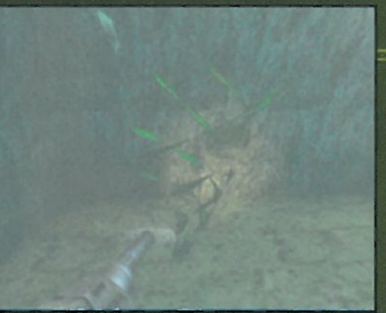
Destruye al monstruo y toma el ascensor hasta la vagoneta. Acciona el botón y métete en la vagoneta. Elimina al monstruo que está disfrutando disparando contra ti y sigue hacia la próxima vagoneta. Cruza el puente sobre la lava y sigue hasta llegar a una zona de bruma. Ten cuidado, hay un Skaarj esperándote. Ve a la derecha y toma el ascensor. Ve hacia el final de la estancia llena de pilares y sube por la rampa de la derecha. Entra en el pasillo de los barriles y dirígete hacia la sala de las calderas. Acciona ambos interruptores. Vuelve a subir, gira a la derecha y sigue andando hasta toparte con un Skaarj y un interruptor verde. Acciónalo y ve hacia la puerta que hay a tu derecha. ¡Fácil!


Tienes que desactivar las dos calderas para escapar de este nivel. Vuelve a subir por la pasarela.

Pasaje sagrado

NIVEL 5

Parece que hemos vuelto a salir. Esta vez no te servirá el método de la puerta principal. Tendrás que ingeniártelas para colarte en el templo. Dirígete hacia la parte trasera del templo y lánzate al agua. Verás un pequeño túnel. Entra y tras unas pocas brazadas emergerás dentro del túnel. Debes hallar la puerta negra delante de un cuadrado en el suelo. Písalo. Entra por la puerta y destruye a los monstruos. Acciona la palanca que hay detrás de la fuente para hacer que corra el agua. Ahora sal por la puerta que acaba de abrirse.



¿Ves este agujero? Ya puedes entrar en el templo Nali. Guárdate de la piraña...



Tan pronto como empiece a correr el agua, podrás entrar en el templo.

El dios de Chizra-Nali

NIVEL 6

Desde fuera del agua, debes romper las cuatro cadenas que amarran una balsa de madera. Súbete a la balsa y desde ahí salta hacia una puerta abierta. Entra y bajarás hasta las ruinas. El estanque que hay frente a ti contiene varios cartuchos de Tarydium, así como un pequeño pasillo que conduce a una cueva. Cruza por el tablón y sigue al Nali hasta una zona secreta con bengalas y más cartuchos. A la derecha de esta zona secreta hay un bloque fuera de cuyo aspecto no concuerda con el de los demás. Empújalo y bajará un ascensor. Súbete y te transportará a una estancia que contiene el ASMD. Hay una pequeña puerta a la izquierda. Empuja el bloque y el suelo se abrirá bajo tus pies. Cómete la fruta curativa y golpea la baldosa que está justo a tu derecha. La puerta grande se abrirá. Con tu nuevo ASMD, destruye al Skaarj. Ve por el pasillo de tu derecha y salta por encima de los ladrillos. Prosigue hasta encontrar a un cabecilla de los monstruos. Ignóralo y destruye a la serpiente que te está esperando en el puente. Sigue hacia adelante hasta que obtengas un mensaje en pantalla. Parece que tienes que llegar hasta el «palo con seis fuegos» antes de proseguir. Ve por el puente y baja hasta el agua. Mata a la serpiente y dirígete hacia el ídolo del centro del estanque. Se abre una puerta. Entra, pero ten cuidado con las flechas que caerán sobre ti.

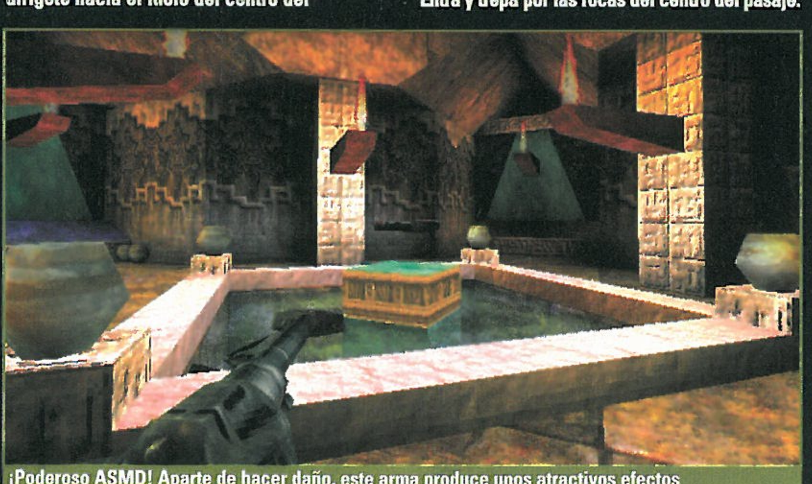
Sube con el ascensor y encárgate de los mosquitos que vuelan a tu alrededor. Entra en la habitación cuadrada y presiona la piedra desplazada que hay a tu izquierda. Un pilar caerá. Súbete encima y serás elevado de nuevo hasta el área donde encontraste el ASMD. Ve hacia la puerta y haz que se abra el suelo de nuevo, pero esta vez las escaleras te llevarán hasta una puerta abierta. Salta sobre el agujero del suelo. Ve hacia la izquierda o hacia la derecha y salta de bloque en bloque para avanzar. Mata a todos los skeeters y dirígete hacia la puerta que se abre. Mata a la serpiente.

Ve a la derecha. Déjate caer en la habitación llena de agua y trepa por las rocas. Te hallarás en una gran estancia llena de puentes de madera. Hay una enorme puerta dorada al final de la estancia, pero aún no puedes entrar por ahí. Tienes que accionar los interruptores en forma de piedra que hay debajo de las dos antorchas azules: simplemente, presiona las piedras. Vuelve a la puerta dorada y pulsa el botón que hay detrás de la munición del ASMD. Se abre la puerta. Entra y pasa por la puerta dorada de la derecha. Mata a las dos serpientes. Ve hacia el agua. A izquierda y derecha, verás un pasillo con luces verdes. Entra y trepa por las rocas del centro del pasaje.

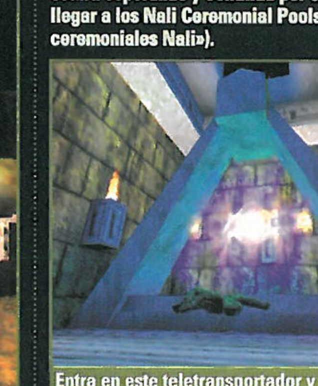


Puedes pasar por este tablón de madera, pero si te metes en el agua, podrás obtener algunos cartuchos extra Tarydium.

Has llegado a la Pool of Thunder («laguna del trueno»). Toma un baño rápido para hacerte con el super pack de salud de detrás de la cascada y dirígete a la estancia de la pistola Eightball. Ve hacia el lado opuesto de la habitación y sal por la segunda puerta dorada. Ve hacia el altar, súbete y apaga la luz. Vuelve a salir y gira a la derecha por otra puerta dorada. Mata al monstruo y acciona el interruptor. Salta sobre la plataforma de madera. Ve hacia la puerta de la derecha, sigue por las rampas hacia abajo hasta llegar a una habitación llena de reforzadores irresistibles. Dale al interruptor. Regresa por el mismo camino. De nuevo en la estancia donde está la pistola Eightball, verás una nueva abertura con una palanca y unos jeroglíficos verdes. Acciona la palanca y por fin podrás conseguir esa molesta Eightball. Las barras sobre la puerta se levantarán y podrás pasar. Sigue el pasaje hasta llegar a un teletransportador y entra. Destruye al Skaarj que te estará esperando y continua por el pasaje hasta llegar a los Nali Ceremonial Pools («estanques ceremoniales Nali»).



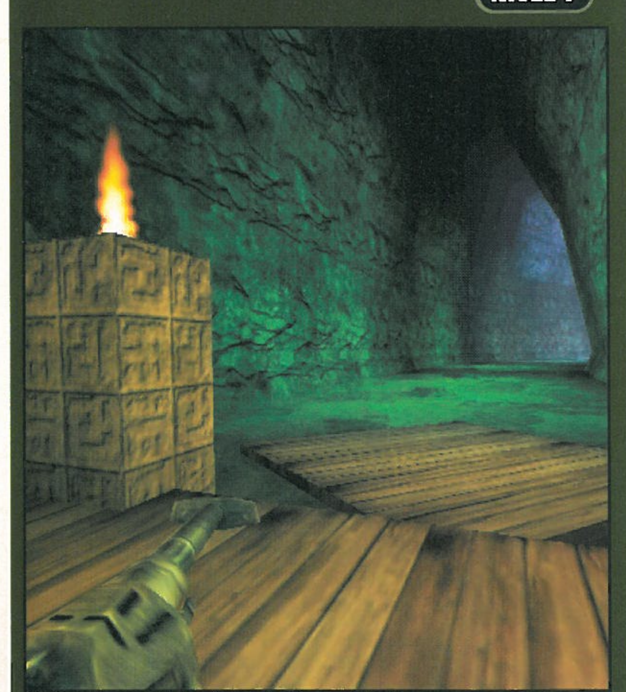
¡Poderoso ASMD! Aparte de hacer daño, este arma produce unos atractivos efectos al mostrar las ondas expansivas.



Entra en este teletransportador y serás conducido al final del nivel. Pero ten cuidado con el Skaarj que te estará esperando

Cámaras ceremoniales

NIVEL 7


Salta sobre esta balsa improvisada y podrás dar un paseo por este río subterráneo, que te conducirá al próximo nivel.

Uno de tus pequeños colegas Nali te guiará tan pronto entres en este nivel, así que síguele y entra por la primera puerta. Gira a la izquierda y baja por la rampa hasta el agua. Acciona el interruptor. Las barras azules del otro lado de la cámara subterránea azul se abrirán, así que lánzate a nado hacia allí. ¡Otro interruptor! Dale y vuelve hacia la estancia de la rampa. Con la gran puerta dorada alejándose de ti, ve por la puerta de la izquierda. Llegarás a una intersección en forma de «T». Gira a la derecha. No hagas caso de el estanque y sigue adelante.

Cuando llegues a la estancia de las palmeras, mata al Skaarj y pasa por la puerta dorada. Mira esos Nalis crucificados en la estancia de la izquierda sin dejar de vigilar por si bajara del techo un Skaarj. Sube por el tablón de madera. Sigue el sinuoso pasaje y acciona el interruptor. Sube a la plataforma de madera. Cuando alcance su destino, continúa por los puentes de madera hasta que no puedas seguir y ve a nadar un rato hasta llegar a un muelle donde hallarás un arma extraña. Acciona el interruptor que hay junto al arma y trepa por la cuerda. Haz como si fueras Lara Croft y salta de tablón en tablón para llegar a la cima. Sigue el pasillo hasta llegar a un muelle, sube a la barca improvisada hasta llegar al final de un río subterráneo. Pulsa el botón y sal por la puerta.


¡Subiendo! Dispara el gancho con el interruptor de la derecha y sube. No es tan difícil como parece. Sólo tienes que alinearte correctamente con la cuerda y podrás subir sin problemas.

Arena oscura

NIVEL 8

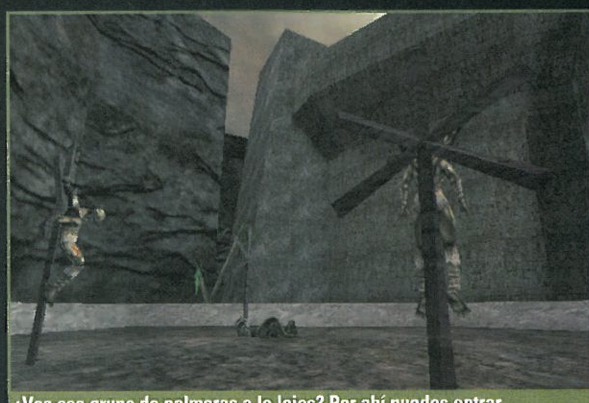

En este coliseo, te enfrentarás a un Titán en un combate que recordarás toda la vida. Por eso lo llaman «Bloodsport» («deporte de sangre»).

Este escenario empieza en una gruta subterránea. Avanza por el nivel hasta encontrar dos grandes puertas. Empuja una de las caras de piedra y se abrirán. Desciende hasta llegar a un claro. No hay mucho que ver en el coliseo si entras desde la puerta principal. Rodéalo hasta que veas a un Skaarj y al Nali crucificado. Entre las sombras, detrás de un grupo de palmeras, hay una linterna y una entrada secreta.

Cuando hayas entrado en la cárcel, gira a la izquierda. Sigue el pasaje hasta llegar a una curva y entra por la primera puerta de tu izquierda. Sube por las escaleras y acciona el interruptor para bajar el ascensor. Entra y pronto te hallarás en el centro del coliseo. Sube por las escaleras hacia el ruedo y asegúrate de tomar la pistola Eightball.

¿Qué es lo que tienen ahí? ¿A King Kong? Una de las cabezas de piedra de la estancia anterior abrirá esta enorme puerta.

Es hora de irse. Dispara contra el enemigo con todo lo que tengas a tu alcance y no te olvides de mantener la distancia. Cuando lo hayas eliminado, sal por un agujero abierto a través de una de las puertas. Entra en la estancia de los ladrillos, acciona la palanca de la pared y sal por las puertas.


¿Ves ese grupo de palmeras a lo lejos? Por ahí puedes entrar. Pero ten piedad del Nali crucificado y acaba con su sufrimiento.

Fíjate lo que nos pasa: hemos puesto en marcha la maquinaria de Juegos y jugadores para PC, y ahora no hay quien la pare. ¡Nada nos distrae! Tanto es así, que ya estamos metidos de lleno en el número de enero. Aquí te avanzamos una muestra de lo que estamos preparando.

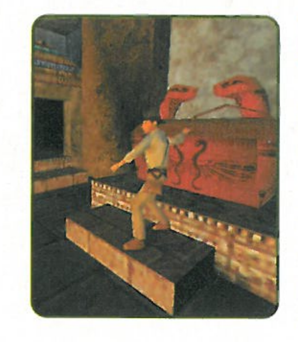
TU GUÍA DE JUEGOS Y PRODUCTOS DE HARDWARE

Deja los turrones un momento. ¿Ya has comprado todos tus regalos? En nuestro número de enero, que tendrás en tu kiosco bastante antes de Reyes, te lo ponemos fácil: una gran guía de compras te orientará sobre los mejores juegos y productos de hardware disponibles en el mercado.

Juegos analizados

- Shogo
- M.A.X. 2
- Heart of Darkness
- Motocross Madness
- I-War
- ¡Y muchos más!

Indiana Jones, EN EXCLUSIVA



El arqueólogo más famoso del mundo ha vuelto. Indiana Jones and the Infernal Machine («Indiana Jones y la máquina infernal»), la nueva aventura de acción de LucasArts, ya está aquí. Si te han impresionado las escasas imágenes que han circulado de este juego, lo que te mostraremos el mes que viene te dejará sin aliento.



TRAVESIA ANDRES MELLADO, 5
TFNO. : (91)543.43.54 FAX: (91)543.46.03
(METRO MONCLOA)

MASTER

Caja **ATX SUPERLUJO 250 W**, Homologada CE.
PLACA BASE Chipset **440LX con AGP** para Pentium II
(LOS PENTIUM II 350, 400 y 450 Mhz. llevan Placa Base BX)
Procesador **INTEL PENTIUM II** ó **CELERON**
DISCO DURO de **2,1 Gb**. (Seagate, Samsung, Maxtor, ...)
32 Mb. Memoria **SDRAM 168 contactos 10 ns.**
Disketera de 3 1/2 1,44 Mb.
CD-ROM 32X (Samsung, Creative, Toshiba, ...)
Tarjeta Gráfica AGP con 4 Mb. 3D.
MONITOR Color **14"**, 0,28, 1024x768, N.E., B.R., CEE, Digital
Tarjeta de Sonido compatible SOUND BLASTER.
Teclado Expandido W-95 105 Teclas.
Altavoces de 50W. Profesionales y Autoamplificados.
Ratón 420 DPI con **Alfombrilla y Micrófono.**

MMX intel inside pentium II

INTEL CELERON	300 MMX	82.900
INTEL MENDOCINO	300 MMX	91.900
INTEL PENTIUM II	333 MMX	102.900
INTEL PENTIUM II	350 MMX	115.900
INTEL PENTIUM II	400 MMX	137.900
INTEL PENTIUM II	450 MMX	173.900

SUPRA

Caja **ATX SUPERLUJO 250 W**, Homologada CE.
PLACA BASE Chipset **440LX con AGP** para Pentium II
(LOS PENTIUM II 350,400 y 450 Mhz. llevan Placa Base BX Y) MEMORIA DE 100 Mhz.)
DISCO DURO de **4,3 Gb. UDMA** (Seagate, Samsung, Maxtor, ...)
64 Mb. Memoria **SDRAM 168 contactos 10 ns.**
Disketera de 3 1/2 1,44 Mb.
CD-ROM 36X Pioneer
Tarjeta Gráfica INTEL i740 con 8 Mb. AGP
MONITOR Color **15"**, 0,28, 1280x1024, N.E., B.R., CEE, Digital
Tarjeta de Sonido SOUND BLASTER 64 PCI.
Altavoces de 120 W. Profesionales y Autoamplificados
Teclado Expandido W-95 105 Teclas. **Ratón PS/2** con **Alfombrilla y Micrófono.**

Calidad Precio y Servicio — MMX intel inside pentium II

INTEL CELERON	300 MMX	101.900	INTEL PENTIUM II	350 MMX	134.900
INTEL MENDOCINO	300 MMX	110.900	INTEL PENTIUM II	400 MMX	156.900
INTEL PENTIUM II	333 MMX	121.900	INTEL PENTIUM II	450 MMX	192.900

PORTÁTILES HYUNDAI

HNSX-T5233

Procesador **INTEL PENTIUM 233 MMX - 32 Mb.** Memoria **RAM** ampliable a 72 Mb.
Disco Duro de **3,2 Gb.** Removible - Disketera 3,5" 1,44 Mb.
T.Aceleradora Gráfica **64 bits. PCI** - T.Sonido **16 bits** Comp. SOUND BLASTER
CD-ROM 20X - Pantalla color TFT 12,1"
Micrófono, Altavoces y ratón TRACkPAD incorporados
Puertos I/O: **1 Serie, 1 Paralelo, 1 CRT, 1 Infrarrojos,**
1 RCA (conexión TV/PAL), **1 PS/2, 1 MIDI/JUEGOS, 3 Slots PMCIA**

222.900

HNSX-T6233

Procesador **INTEL PENTIUM 233 MMX - 64 Mb.** Memoria **RAM** ampliable a 128 Mb.
Disco Duro de **3,2 Gb.** Removible - Disketera 3,5" 1,44 Mb.
T.Aceleradora Gráfica **64 bits. PCI** - T.Sonido **16 bits** Comp. SOUND BLASTER
CD-ROM 24X - Pantalla color XGA TFT 13,3"
Micrófono, Altavoces y ratón TRACkPAD incorporados
Puertos I/O: **1 USB,1 Serie, 1 Paralelo, 1 CRT, 1 Infrarrojos,**
1 PS/2, 3 Slots PMCIA

250.900

HNSX-T7233

Procesador **INTEL PENTIUM II 233 MMX - 64 Mb.** Memoria **RAM** ampliable a 128 Mb
Disco Duro de **4,3 Gb.** Removible - Disketera 3,5" 1,44 Mb.
T.Aceleradora Gráfica **64 bits. PCI** - T.Sonido **16 bits** Comp. SOUND BLASTER
CD-ROM 24X - Pantalla color XGA TFT 13,3"
Micrófono, Altavoces y ratón TRACkPAD incorporados
Puertos I/O: **1 USB,1 Serie, 1 Paralelo, 1 CRT, 1 Infrarrojos,**
1 PS/2, 3 Slots PMCIA

NUEVO PENTIUM II

302.900

INCLUYEN:
WINDOWS 98
+
LOTUS SMARTSUITE
+
BOLSA TRANSPORTE

REGRABADORAS CDROM	
IDE-YAMAHA CRW 4261 (4X2X6)	51.900
IDE-HP 8100 INT (4X2X8)	57.900
IDE-PHILIPS CDD 3610 (2X2X6)	39.500
SCSI-JVC XR-W 2042 (2X2X6)	54.500
SCSI-PHILIPS CDD 3600 (2X2X6)	39.900
SCSI-RICOH MP 6200-S (2X2X6)	39.900
SCSI-YAMAHA CRW 2260 (2X2X6)	41.900
SCSI-YAMAHA CRW 4260 (4X2X6)	52.900

IMPRESORAS	
HP DESKJET 690C	24.500
HP DESKJET 710	32.900
HP DESKJET 720	35.500
HP DESKJET 890C	47.900
HP DESKJET 1120	69.000
HP LASERJET 6L	49.900
EPSON STYLUS 300	16.500
EPSON STYLUS 440	22.900
EPSON STYLUS 640	29.900
EPSON STYLUS 850	52.900
EPSON STYLUS 1520	106.900
EPSON STYLUS PHOTO 700	34.900
EPSON STYLUS PHOTO EX	81.900

SCANERES	
HP 5100 COLOR	35.900
SCANMAGIC 4800 PARALELO	9.900
SCANMAGIC 4830 SCSI	15.900
SCANMAGIC 9630 PARALELO	13.900
SCANMAGIC 9630 SCSI	18.500
SCANMAGIC 9636 SCSI	22.900
PRIMAX 4800 A4 PARALELO	10.500
PRIMAX 9600 A4 PARALELO	16.500

MODEMS	
USS ROBOTICS INT. 33.6 Ampl. X2 (56.6)	15.900
USS ROBOTICS MEESAG.EXT. 56.6	25.500
SUPRA INTERNO PRO V90 56.6	9.900
SUPRA EXTERNO PRO V90 56.6	18.500
OEM INTERNO 56.6	8.900

STAR-DVD

Caja **ATX SUPERLUJO 250 W**, Homologada CE.
PLACA BASE Chipset **BX con AGP** para Pentium II
Procesador **INTEL PENTIUM II**
DISCO DURO de **6,2 Gb. UDMA** (Seagate, Samsung, ...)
128 Mb. Memoria **SDRAM 168 contactos 100 Mhz.**
Disketera de 3 1/2 1,44 Mb.
DVD-2 (20X) (Toshiba,Hitachi, ...)
Tarjeta Gráfica WINFAST S800 AGP 8 Mb.
y MPEG II Hardware (para DVD)
MONITOR Color **15"**, 0,28, 1280x1024, N.E., B.R., CEE, Digital
Tarjeta de Sonido SOUND BLASTER 128 PCI.
Teclado Expandido W-95 105 Teclas.
Altavoces de 240W. Profesionales y Autoamplificados.
Ratón PS/2 con **Alfombrilla y Micrófono.**

MMX intel inside pentium II

INTEL PENTIUM II	333 MMX	174.900
INTEL PENTIUM II	350 MMX	183.900
INTEL PENTIUM II	400 MMX	205.900
INTEL PENTIUM II	450 MMX	241.900

FANTASY

Caja **ATX SUPERLUJO 250 W**, Homologada CE.
PLACA BASE Chipset **440LX con AGP** para Pentium II
(LOS PENTIUM II 350, 400 y 450 Mhz. llevan Placa Base BX y MEMORIA 100 Mhz.)
DISCO DURO de **4,3 Gb**. (Seagate, Samsung, Maxtor, ...)
64 Mb. Memoria **SDRAM 168 contactos 10 ns.**
Disketera de 3 1/2 1,44 Mb.
CD-ROM 36X Pioneer
Tarjeta Gráfica ATI ALL IN WONDER 8 Mb. AGP
Sintonizadora de TV (vea su programa preferido mientras trabaja)
Entrada/Salida de video (capture los mejores videos, transfórmelos a su gusto y vuelva a grabarlo a VHS)
MONITOR Color **15"**, 0,28, 1024x768, N.E., B.R., CEE, Digital
Tarjeta de Sonido SOUND BLASTER 64 PCI
Teclado Expandido W-95 105 Teclas.
Altavoces de 120W. Profesionales y Autoamplificados.
Ratón 420 DPI con **Alfombrilla y Micrófono.**

INTEL CELERON	300 MMX	119.900	INTEL PENTIUM II	350 MMX	152.900
INTEL MENDOCINO	300 MMX	128.900	INTEL PENTIUM II	400 MMX	174.900
INTEL PENTIUM II	333 MMX	139.900	INTEL PENTIUM II	450 MMX	210.900

ENVIAMOS A TODA ESPAÑA

FINANCIACION EN EL ACTO

GARANTIA 5 AÑOS
EL PRIMERO MANO DE OBRA Y PIEZAS, LOS 4 SIGUIENTES SOLO MANO DE OBRA

CONSULTAR OTRAS CONFIGURACIONES

PRECIOS CONFIGURACION CONDICIONES PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO OFERTA VALIDA ASTA AGOTAR STOC SALVO ERROR TIPOGRAFICO

PRECIOS SIN I V A

Las características y modelos de la foto , no corresponden con ningún equipo